平成7年11月30日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第22号通巻156号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

30 NOVEMBER 1995 No.156



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1995
11.30
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen

特集！
ゲームセンターのお値段

読んで必勝！試して完勝!!
完全決着のアルティメット攻略！
鉄拳2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
キャノンダンサー
バーチャファイター2.1
インディ500
パルスター
レイブレーサー
ゲーム天国
ナムコクラシックコレクションVOL.1
超人学園ゴウカイザー ほか

見たぞ新作！やったぞ傑作
熱いぜ！ボクらのニューゲーム!!
シリーズ最新作！早くも全コマンド公開!!
サムライスピリッツ ～斬紅郎無双剣～

これぞ夢のロボット格闘！全機体性能チェック！
バーチャロン
マーヴル・スーパーヒーローズ
ファイティングバイパーズ
19XX
バーチャコップ2

ニューゲームジャングル
麻雀同級生スペシャル
でろ～んでろでろ
スカイターゲット
対戦麻雀ファイナルロマンスR

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！　コミック　第6回

シューティング

新型時間跳躍エンジンを手中にした、凶悪な巨大ボス（ギアンディガス）が人類3000年の歴史を破壊しはじめた。君は、過去・現在・未来を駆け巡り、ギアンディガスを倒し、地球の平和を守るのだ!!



アイテムやボーナスを制するものが激闘を制す

ショット・ボンバー関係

アイテム	説明
ショットパワー	取るたびにショットパワーが５段階アップ
ウエポンチェンジ	取るたびにショット形態が２種類交互にかわる
ボンバー	取るたびにボンバーストックが1個増える

サブウェポン関係

アイテム	説明
ミサイル	前方にミサイルを発射
ナパーム	両横前方斜めにナパーム弾を発射
ホーミングレーザー	敵を追尾するレーザーを発射

得点ボーナス・その他

アイテム	説明
1アップ	自機のストックが１機増える
ボーナス	得点が入る
ボーナス	得点が入る


キャッチ・ザ・ハート
TAITO®
タイムトラベル
A.D.3195年の時の彼方、
巨大な悪に立ち向かう
一群の戦士達がいた。
逆鱗弾™
ゲキリンダン
●ショット、ボンバータイプの縦画面スクロールの大迫力シューティングゲーム。
●自機は、複葉機、ヘリコプター、未来型戦闘機の3タイプの中から選べます。
●全5面、各ステージ最後に登場するボスを倒して次のステージに進みます。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995
※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

驚愕！システム大変更!!

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣™

待望のサムスピシリーズ最新作登場！
その上発売間近となれば熱くなるしかないぜ！

サムスピ教信者：珈琲 ふりーく

夢のシステムが現実になる!?

待ちに待ったサムライスピリッツの第3弾、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」が発売されることになった。とりあえずうれしいーめでたいーって感じだけど、真の驚きはこれまでのサムスピのシステムから大きく変わったことだ。まったく別のゲームと言えるぐらいの大幅な変更がなされているぞ。

まずは基本操作から変わってしまった。「対極選択」「プレイヤーレベル選択」「怒りゲージ溜め→武器飛ばし必殺技」「睨み合い」「爆弾ガード不可」など、挙げていけばキリがない。特殊攻撃も数多く存在しており、それら一つ一つがシステム上の大きな変更点になり得るほど重要なポイントになっている。

使用キャラもかなり入れ替わった。真サムスピから7キャラ、新キャラ5キャラの計12キャラ（詳しくは5ページ以降を読んでね）。シャルロット、タムタム、チャムチャム、王虎などの異国キャラが消えて、純日本風を目指したものになったと言えそうだ。

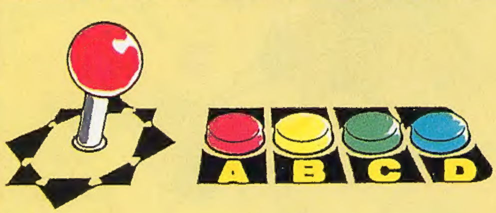


キャラ選択画面。覇王丸の髪の毛がすごいんですけど。

基本操作が変わった

8方向レバーによる移動やジャンプ、ガードなどはまったく同じだけど、蹴りがDボタン一つだけになった。小蹴り、大蹴りなどはなく、ただ「蹴り」になる。A、B、Cがそれぞれ小、中、大斬りとなっている。前作まではA＋Bで大斬りだったが、今回は同時押しでの通常攻撃はなくなったわけだ。そのぶん、蹴りが一つだけになっちゃったんだけど、レバー入れ＋Dによる特殊攻撃が充実しているので、バリエーション不足ということはないようだ。

また、空中ガードもできるぞ。



	（武器有り）	（武器なし）
Aボタン	…弱斬り	素手攻撃（攻撃力は同じです）
Bボタン	…中斬り	素手攻撃（攻撃力は同じです）
Cボタン	…強斬り	素手攻撃（攻撃力は同じです）
Dボタン	…蹴り	蹴り

多彩な特殊操作

今回のサムスピは操作性の向上とゲーム性の多様化を両立させるために、特殊操作が


回り込み開始。ここから、


破沙羅がくるっとまわって、


幻十郎の後ろへ。

※画面はすべて開発中のものです。

ストーリー



渋い、渋過ぎる。このへんはサムスピなのだ。

…その男の手に握られた刃により、人々は体液を散らし、声にならない音を発し、地に伏して体中のありとあらゆる機能を停止させた。

逃げ惑う人々は男を鬼と呼び、恐怖に打ち震えた。

鬼の瞳には、何も映っていないようであった。

鬼の通り過ぎる道には、老若男女問わず屍が累々と山と築き上げられ、鬼はまだ殺し足りなさげに周囲を見渡し、そして生まれたばかりの赤子を抱く若い女を見つけた。



いきなりボスのどアップ。これが壬無月斬紅郎。

女は鬼を知っているのか、何かいいたげに口を動かしたが、恐怖のためか声にはならず、ただ歯がぶつかり合う音だけが響いた。

鬼の振り上げた刃は女を貫き、腕に抱かれた赤子の泣き声が辺りに響いたとき、鬼の動きがピタリと止まった。

人々は、この赤子も鬼の餌食になると、そう思ったが、鮮血に濡れた刃を握った鬼は、しばらくその場にたたずみ赤子を眺めていたものの、やがて背を向け去っていった。鬼はそれ以来、無差別に村を襲うことはなくなった。

かわって、帯刀する侍ばかりを標的とし、殺人を続行した。

鬼の行動は相変わらずなかったが、少なくとも近隣の村の人々は胸を撫で下ろした。

そして、志しは違えども、鬼・壬無月斬紅郎を倒すべく剣士が動き出す。

いろいろとある。そのあたりをじっくりと説明しよう。

●AB同時押し

遠距離だと攻撃避けになり、近距離だと回り込みになる。

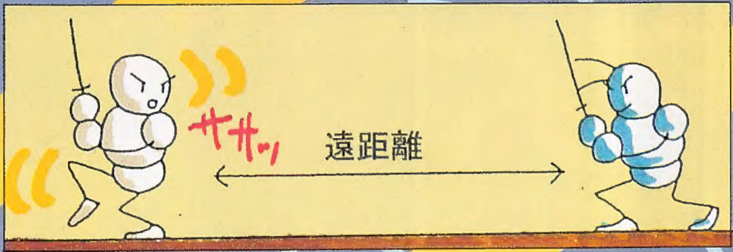
攻撃避けは、KOFでいうところの避けと同じと考えていい。回り込みは新しい要素で、攻撃を避けつつ相手の背後に回り込むというものだ。これによって、かなり新しい闘いができそうだね。



避け。見切りとも呼ぶ。もちろん避けているのは天草。

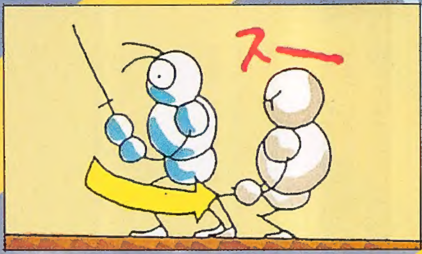
●→+BC同時押し

不意打ち攻撃。これは、軽くジャンプして攻撃するもので、しゃがみガードを崩せるというのが売り。イメージ的には真サムスピの下段避けキャンセル血煙みたいなものなのかな?





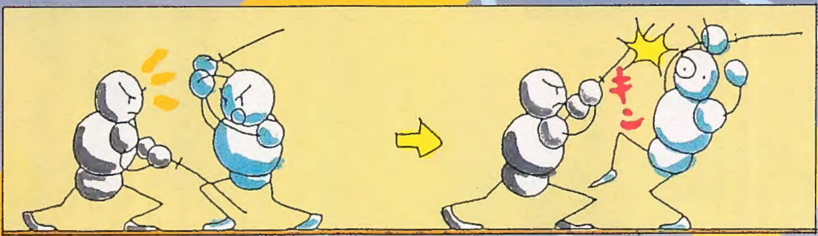
不意打ち。グラフィック的にはジャンプ大斬りっぽい。



●←↙↓↘→

いわゆる当て身。素手の状態だと、真剣白刃取りになる。

当て身の効果は、真サムスピの受け返し（ガードする瞬間にガード方向へレバーを入れるってやつ）と思えばいいだろう。攻撃してきた相手の武器をはじき上げ、敵にスキを作らせるものだ。



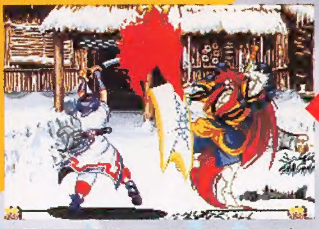
真剣白刃取りは前作に近いものになりそう。武器を取り、受け流して蹴り倒す技だ。

●→+C

前作までは「通常投げ」のコマンドだったが、今回は「相手を押す」という防御崩し技になった。

相手を突き飛ばしてスキを作らせる技。通常投げそのものが存在しなくなったので、ガード対策はこれを主に使うことになるんじゃないかな。





リムルルによる、相手を押す防御崩し。のけぞった狂死郎に、遠距離立ち大斬り。をたたきこめるぞ。

●←+C

相手を引っ張る防御崩し技。相手を押す防御崩しと同じ役割で、これは相手を引っ張ってスキを作らせる技だ。

●ABC同時押し

怒りゲージを溜める。KOFでいうところのパワーゲージ溜めと同じようなもの。もちろん、攻撃を受けても怒りゲージは溜まる（怒りゲージについては後述）。



怒りゲージ溜めで怒った覇王丸。

●↘+D

相手を転ばせる足払い系の技。

●→+D

下段狙い攻撃。立ちガード不可だ。

●↙+D

牽制攻撃。威嚇に使えそう。

●←+D

上段蹴り。

●→→

踏み込み。これはいわゆる前ダッシュ。

●←←

退き込み。後ろダッシュ。

注・キャラによっては違います。

対極選択とは?

さて、今回の目玉システムといえるのが、この剣質を選べる対極選択だろう。

キャラクターを選ぶと次にそのキャラクターの剣質（性格のようなものか?）を決めることになる。

剣質は"修羅"と"羅刹"の2つから選べる。この2つは使える必殺技から性質も違い、もうまったく別のキャラ

クターと言っても過言ではないぐらい違うものになっている。

12キャラすべてにそれぞれがいるわけだから、実際のところ全24キャラいると考えていいかも。ナコルルなんて、修羅だとママハハ（鷹）を連れているけど、羅刹だとシルクゥ（狼）を連れているのだ。



レベル選択画面。これまた新キャラの閑丸。


今回もママハハのお世話になりそうだ。

レベル選択

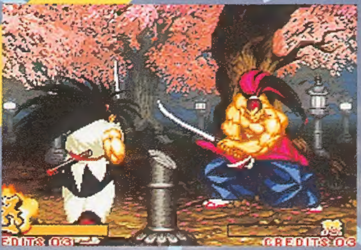
ゲームスタート時に、3段階のレベルを選択できるようになったのも大きな特徴のひとつ。初心者向けから上級者までのモードとなっているようだ。

●剣聖（上級用モード）
常に怒りゲージが満タンで、ガードすることができない。後述の武器飛ばし必殺技が自由に使用でき、スピード感あふれるスリルな闘いができる。

●剣豪（中級用モード）
今までどおり、すべての行動ができるニュートラルモード。

●剣客（初級用モード）
オートガードが回数制限付きで行える。初めてのプレイヤーでも安心して遊べそうだ。

これらのレベル選択はキャラごとにできるので、対戦時はもちろん剣客VS剣聖という闘いもできる。ガード不能VSオートガードってどんな闘いになるのかな？


修羅狂死郎対羅刹幻十郎の戦いだ。斬のマークがバックにある。

新しい怒りシステムと武器飛ばし必殺技

前作までは敵からの攻撃によってしか怒りゲージは増えなかったけど、今回はそれに加えてABC同時押しでプレイヤーの意志によって自由にゲージを溜められるようになったのは、もう説明したよね。

この怒りゲージがMAXの状態だと攻撃力がアップし、大逆転のチャンスとなるわけだけど、溜め方によって効果がちょっと変わってくるようになった。自分で溜めてMAXになるより、攻撃を受けて溜ったほうが攻撃力が高いのだ。

で、真サムスピでは、この怒りゲージMAX時に武器破壊必殺技が使えるようになったけど、今作では武器飛ばし必殺技が使えるようになる。この攻撃が当たると、相手の武器を吹っ飛ばすってわけ。剣聖モードでないかぎり、当たれば怒りゲージはゼロになる。

睨み合い

前作までの鍔ぜり合いシステムが大きくパワーアップした。

どういった条件で睨み合いになるかというと、剣と剣とがぶつかりあった時にこの状態になるようだ。この状態になると双方のキャラが睨み合いながら左右入れ替わるようにクルクル回り始める。睨み合いには長い回転と短い回転があり、長く回ると双方がすり抜けたり武器を飛ばしたりして、短いと鍔ぜり合いなどになる。通常の鍔ぜり合い（同時に攻撃したときなど）も、もちろんあるぞ。


鍔ぜり合いシーン。なんか右京の剣が長いっす。

睨み合い、鍔ぜり合いシステム

- 睨み合い（長）
  - 双方が擦り抜ける
  - 武器を落とす
  - 武器を落とさない
- タイミング良く武器と武器がぶつかる ── 鍔ぜり合い
  - 武器を落とす
  - 双方武器を落とす
  - 双方武器を落とさない
- 睨み合い（短）
  - 鍔ぜり合い
  - 押し合い ── ？

爆弾アイテムはガード不可能！

肉や爆弾などは今回も出現してくる。ここでの変更点は、爆弾がガード不能になったこと。前作まではガードすれば削られることもなかったが、今作では爆弾の爆風に当たると防御を崩されてしまうようになった。爆弾が非常に怖い存在となり、これを利用した闘い方が有効になってきそうだ。肉の効果は前作までと同様、体力回復だけど、今回は1種類のみとなっている。

飛脚はいなくなったけど、ステージごとにアイテムの出現率などが変わるとのことだ。

冒頭にも書いたけど、斬紅郎無双剣はサムスピであってサムスピではないと言えるほどの大変更がいたるところになされている。これまでの感覚でとらえてはいけないゲームなのだ。

とは言ってもサムスピ発売以来日課のようにプレイしている人（筆者もそうだが）は、どうしてもこれまでの概念を捨て切れない。たぶんこれは斬紅郎無双剣をプレイする上でマイナスに働くのであろう。

裏を返せば今までサムスピに興味はあったけど、うまい人には追いつけそうになくてギャラリーに甘んじてた人などは斬紅郎無双剣の発売は渡りに舟といえる。とくに対戦格闘ゲームは出だしが勝負。チャンスは最大限に生かそうね。

※次ページからのキャラ別コメントは斬紅郎無双剣発表で舞い上がっている筆者が前作までのイメージを元に書いてしまっているけど、ゲーム性に関してはほんと今までの常識をおしつけてちゃ駄目なのだ。



緋刀流 霧雨刃・豪雨。傘を投げているようにも見えるが?



登場!! 全12キャラ!

過去を探す少年

緋雨閑丸

ひさめしずまる

記憶喪失の子供。覚えているのは、鋭い光が描く弧、朱色に染まる視界、そして夢幻の技を使う、「鬼」。

自分の僅かな記憶を頼りに、「鬼」が過去を探し出せる鍵だと思い、旅を続ける。

うぅっ、こういう生い立ちの子には弱いっす。傘といえば幻十郎だったけど、これからは試合で使っている閑丸のほうが印象は強くなりそう。それに閑丸のほうが傘似合ってるし(独断)。

	修羅	羅刹
	地上戦に長けているタイプのキャラクター	空中戦に長けているタイプのキャラクター
必殺技	緋刀流　五月雨斬り　㊣武 →↘↓↙←+斬る	緋刀流　時雨　㊣武 空中で　↓+C
	緋刀流　霧雨刃・豪雨　㊣武 ↓↘→+斬る	緋刀流　小雨　㊣武 空中で　↑+C
	緋刀流　氷雨返し　㊣武 ←↙↓↘→+A	緋刀流　霧雨刃㊣武 ↓↘→+斬る
	緋刀流　雨流狂落斬　㊣武 ←↓↙+斬る	緋刀流　雨流狂落斬　㊣武 ←↓↙+斬る
	緋刀流　梅雨円殺陣　㊣武 →↙↓↘+斬る	緋刀流　梅雨円殺陣　㊣武 →↙↓↘+斬る
武器飛ばし技	緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬(ぼううきょうふうざん)　㊣武 →↘↓↙←→↘↓↙←+CD	緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃(うりゅうれつさつじん)　㊣武 →←↙↓↘→+AB

※コマンド表にある「㊣武」とは、武器有りのときのみ使用できるコマンドです。



カムイ シトゥキ。さすが氷の精、凍らせてますね。



多感な氷の精

リムルル

ナコルルの妹。姉の力には及ばないが巫女としての力を持っている。

まだまだ、巫女としては未熟な彼女だが、自然を乱そうとする天草の存在には気が付き、天草を倒すために旅立つ。

リムルルが使える! それはそれで嬉しいんだけど熊はどこにいってしまったのだろう? 姉の力におよばないのにさらに独りで闘うなんて!? 「リムルルちゃん、世間の風は氷より冷たいかもしれないよ」。

	修羅	羅刹
	平均的な攻撃力と動きを持ったキャラクター	ビジュアル的に激しい攻撃が多いキャラクター
必殺技	カムイ　シトゥキ ↓↙←→+C	ルプシ　トゥム (立ち) →+AB (しゃがみ) ↘+AB
	コンル　メム ←↙↓+A	
	ルプシ　クアレ ↓↘→+斬る	コンル　メム ←↙↓+A
	コンル　シラル 空中で→↘↓+A	ルプシ　クアレ ↓↘→+斬る
	ルプシ　テク　ヌム(チィウ) →↘↓↙←+B	コンル　シラル 空中で→↘↓+A
	コンルノンノ →↓↘+A	ルプシ　テク　ヌム(ヤク) →↘↓↙←+D
		ウプン　オプ 斬るボタン連打
武器飛ばし技	ルプシ　カムイ　エムシ →↘↓↙←→↘↓↙←+CD	ルプシ　カムイ　エムシ →↘↓↙←→↘↓↙←+CD

愛する人への狂おしさから…

首斬破沙羅

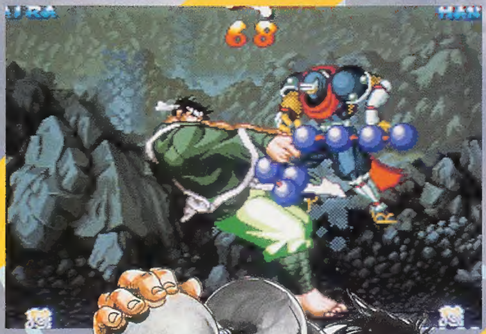
くびきりばさら

「鬼」が行った無差別な殺人行為において、最愛の恋人と自分自身を殺されている。恋人を殺された恨みから、死の淵から蘇り、「鬼」を殺すことだけが彼の目的である。

彼の行く手を阻めば、「鬼」を殺すことしか判断できない彼によって屍と化すであろう…。

悲惨なマッド系で、明るさのかけらもなさそうである。レア度No.1かもしれない。





円心殺～天。振りまわして投げるんでしょう。



影出。破沙羅の色が怖いっす。技あり103%が気になるが!?



	修羅	羅刹
	ビジュアル的に卑怯な攻撃を行うキャラクター	トリッキーな動きで翻弄するタイプのキャラクター
必殺技	刺し足 空中で ↓+D	刺し足 空中で ↓+D
	友引 (武) ← ↙ ↓ ↘ →+A	友引 (武) ← ↙ ↓ ↘ →+A
	影縫い (武) → ↘ ↓ ↙ ←+斬る	影出 (武) → ↙ ↓ ↘+斬る
	影吸い ↓ ↙ ←+D	影吸い ↓ ↙ ←+D
	空刺し (武) ジャンプ頂点で↓ ↘ →+斬る	空刺し (武) ジャンプ頂点で↓ ↘ →+斬る
	地刺し (武) ↓ ↘ →+斬る	地刺し (武) ↓ ↘ →+斬る
	鴉魂 (武) ← ↘ ↓ ↙+C	影騙し → ← →+A~D
武器飛ばし技	影舞い・酬(むくい) (武) ← ↙ ↓ ↘ → ←+AB	影舞い・夢弾(ゆめびき) (武) ← ↙ ↓ ↘ → ←+AB



天照封凰拏。さすがに天草さん、超派手っす。



自らを聖なる肉体へと高めるために、〝魂の解放〟と称し、下卑た人間を殺している。「鬼」の無限の力に目をつけた天草はその力を入れるがため、「鬼」を殺しに行く。

神魔の堕とし児 天草四郎時貞

あまくさしろうときさだ

天草はまだ悪事を働いているようである。また何かにとりつかれているのだろうか。修羅と羅刹でコマンドが同じなので、使いわけしやすいキャラかもしれない。ボスキャラ好きの人は要チェックだ。

	修羅	羅刹
	一撃必殺の技が多いタイプ	テクニカルな技を持つタイプ
必殺技	ぶちのめし (武) 空中で ↓+C	百貫落とし 空中で ↓+D
	百貫落とし 空中で ↓+D	喝！ ↓↙←+A
	喝！ ↓↙←+A	ぶちごろし (武) ↓↘→+斬る
	かちあげ (武) →↓↘+斬る	地震丸 (武) ↓↓+AB
	みだれうち (武) ↓↘→+AB	円心殺〜 天 (武) ↓↙←→+AB
	地震丸 (武) ↓↓+AB	円心殺 〜地 (武) ↓↙←→+CD
	つかむぞ〜 組み天井 ←↓↙+A	
	つかむぞ〜 石頭 ←↓↙+B	
	つかむぞ〜 尻めくり ←↓↙+C	
武器飛ばし技	拳舞(けんぶ) (武) ↓↘→↓↘+AB	拳舞 (武) ↓↘→↓↘+AB

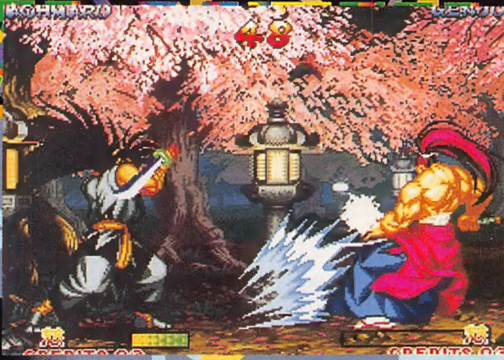
和狆も若いころは骸羅ぐらい大きかったのかな。修羅の必殺技のつかむぞ〜は、いかにも投げ技っぽい。一撃必殺系とのことなので、この技は思いっきりダメージが大きいのだろうか？

和狆の孫。ある日和狆と大喧嘩をして寺を出たところ、「鬼」が人を斬るところを目撃してしまう。「鬼」の覇気と闘気に骸羅は怯えるが、後から怒りが込み上げ、「鬼」を倒すことを決意する。

	修羅	羅刹
	前々作の必殺技を踏襲し、新たな技が追加されたキャラクター	前々作の必殺技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
必殺技	逢魔刻（前） (武) ←↙↓↘→+D	逢魔刻（前） (武) ←↙↓↘→+D
	逢魔刻（後） (武) →↘↓↙←+D	逢魔刻（後） (武) →↘↓↙←+D
	死霊刃 (武) ↓↘→+斬る	冥府魔障弾 (武) ↓↘→+斬る
	汝、暗転入滅せよ (武) （上昇） →←↙↓↘→+C 斬る（攻撃）蹴る（中止）	汝、暗転入滅せよ (武) （上昇） →←↙↓↘→+C 斬る（攻撃）蹴る（中止）
	戒烈掌 →↘↓+C	戒烈掌 →↘↓+C
	天照封凰拏 (武) ←→←→+斬る	降魔招来破 (武) ←→←→+斬る
	瘴氣断 (武) ←↙←+A	瘴氣断 (武) ←↙←+A
武器飛ばし技	凶冥十殺陣(きょうめいじゅうさつじん) (武) ←→↓↘+BC	凶冥十殺陣 (武) ←→↓↘+BC

天下一の暴れ坊主 花諷院骸羅

かふういんがいら



旋風波。なにやらカッコ良さげな技だ。

剛に生きる風来坊

覇王丸

はおうまる



とにかく、自身の剣技を磨きたいと思い、西に東に旅を続けていた。
ある日、「鬼」に襲われた村の生き残りの子供と出会ったことで、覇王丸は鬼を退治しに行くことを約束する。
その子供こそ、「鬼」の殺戮を止めた赤子の成長した姿であり、鬼の実子であった…。

酒攻撃や奥偽がコマンド表からは消えている。もしかしたら特殊技になって残っているのかも？避けのある斬紅郎無双剣の世界でも斬鉄閃は猛威をふるうのだろうか？そういや真サムでも伏せに弱かったよな。

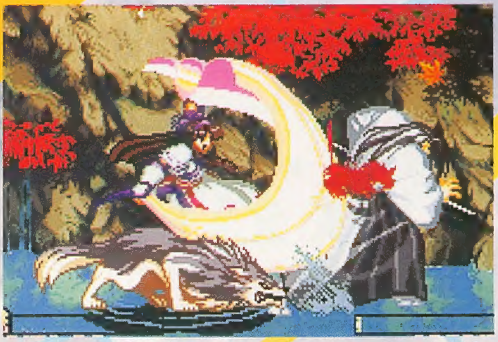
	修羅	羅刹
	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
必殺技	斬鋼閃 ㊛ →↘↓↙←+C	牙突 ㊛ 大斬りヒット後　C
	奥義　旋風裂斬㊛ ↓↘→+斬る	飛燕 ㊛ しゃがみ大斬りヒット後　C
	奥義　弧月斬 ㊛ →↙↓↘+斬る	奥義　旋風裂斬・刹（せつ）㊛ ↓↘→+斬る
	奥義　疾風弧月斬 ㊛ 踏み込み中→↙↓↘+斬る	奥義　弧月斬 ㊛ →↙↓↘+斬る
	奥義　烈震斬 ㊛ ←↓↙+斬る	奥義　疾風弧月斬 ㊛ 踏み込み中→↙↓↘+斬る
	奥義　飛翔旋風裂斬 ㊛ 空中で↓↘→+斬る	剛破 →↓↘+D
	奥義　飛翔裂震斬 ㊛ 空中で↓↙←+C	旋風波 ㊛ ↓↘→+D
		凪刃（なぎやいば） ㊛ ↓↙←→+C
武器飛ばし技	秘奥義　天覇封神斬 ㊛ →↓↘→↓↘+AB	秘奥義　天覇断空烈斬 ㊛ →←↙↓↘→+CD

森羅万象を愛する娘

ナコルル

大気はいつものように穏やかに、そして優しくナコルルを包んでいたが、巫女として成長を遂げているナコルルには僅かな空気の乱れに気が付いた。自然の調和を乱す存在がいる。「鬼」の異質な闘気や精神を救うためにナコルルは宝刀チチウシの守護鳥ママハハと彼女を護る狼シクルゥと旅立つ。

ヤトロポックの文字が見当たらないけど鷹捕まり攻撃のことかな？それにしても狼とは。必殺技はすべて、シクルウに乗った時に出すものだ。



カムイリムセ。羅刹だからママハハじゃなくてシクルゥなのだ。

	修羅	羅刹
	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター（鷹を連れている）	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター（狼を連れている）
必殺技	レラ　オ　チキリ →↓↘+D	レラ　オ　チキリ →↓↘+D
	アンヌ　ムツベ ㊛ ←↙↓+斬る	アンヌ　ムツベ ㊛ ←↙↓+斬る
	レラ　ムツベ ㊛ ↓↘→+斬る	レラ　ムツベ ㊛ ↓↘→+斬る
	カムイ　リムセ ←↓↙+斬る	カムイ　リムセ ←↓↙+斬る
	鷹に捕まる ↓↙←+D	狼にまたがる ↓↙←+D
	分 前方　真下　後方 離 ↘+D ↓+D ↙+D	分 前方　真下　後方 離 ↗+D ↑+D ↖+D
	鷹捕まり攻撃 （横）AorB（下）C	狼乗り攻撃 （横）AorB（上）C
	カムイ　ムツベ ↓↘→+C	メル　シキテ ←↙↓+C
	レラシゥ →↘↓↙←+A	カント　シキテ ↓↘→+C
	シチカプ　エトゥ →↘↓↙←+B	イメル　シキテ 空中で→↓↘+C
	シチカプ　アム →↘↓↙←+C	※必殺技分離 分離方向+C
		エブンキネ　シキテ ナコルルが倒れた時　AC
武器飛ばし技	エレルシ　カムイ　リムセ →↘↓↙←→↘↓↙←+AB	ヌベキ　カムイ　シキテ ㊛ ←↙↓↘→↓↘+BC

闇に生きる影

服部半蔵

はっとりはんぞう

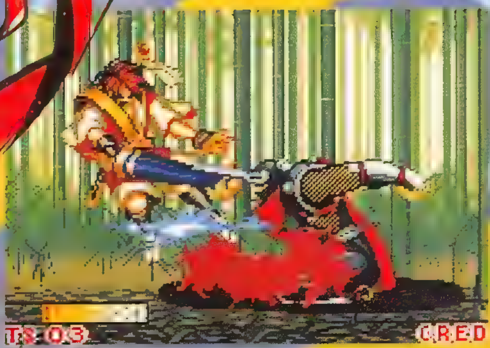


伊賀忍群最強の忍者。

数年前に大量殺人を犯し、帯刀する侍を斬り殺す「鬼」についての調査と根源を断つことを任命される。

しかし、半蔵は「鬼」の正体に薄々気が付いていた。旧知の知人ではないかと…

なんと羅刹の半蔵には忍法もず落としが無い。もず落としの無い半蔵なんてクリ○プを入れないコーヒーのようなもの!?もしかしてとんでもない魅力が羅刹半蔵には隠されているのか？忍法猿舞あたりに注目してみたい。



忍法 うつせみ地斬。コマンドで出せるのだ！写真は修羅のほう。



	修羅	羅刹
	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
必殺技	忍法　影 ⬇⬇＋A	忍法　影・静音 ⬇⬇＋A
	忍法　爆炎龍・改 ⬇↙⬅＋斬る	忍法　爆炎龍・改 ⬇↙⬅＋斬る
	忍法　影分身 ➡⬅↙⬇↘➡＋AかB	忍法　影分身 ➡⬅↙⬇↘➡＋AかB
	忍法　うつせみ天舞 ➡↘⬇↙⬅＋BCD	忍法　うつせみ天舞 ➡↘⬇↙⬅＋BCD
	忍法　うつせみ地斬 ⬅↙⬇↘➡＋BCD	忍法　うつせみ地斬 ⬅↙⬇↘➡＋BCD
	忍法　身代わりの術＝仏 ダメージ中　AC	忍法　猿舞 ⬅⬇↙＋A～D
	忍法　身代わりの術＝鬼 ダメージ中　BD	忍法　烈風手裏剣 空中で⬇↘➡＋斬る
	忍法　烈風手裏剣 空中で⬇↘➡＋斬る	忍法　爆炎微塵隠れ ➡⬇↘＋CD
	忍法　もず落とし ➡⬇↘＋CD	
	忍法　もず落とし一颯 踏み込み中➡⬇↘＋CD	
武器飛ばし技	封じ手　微塵隠れ ⬇⬇⬇＋AB	封じ手　毒龍　㊮ ➡↘⬇↙⬅➡＋CD

	修羅	羅刹
	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
必殺技	プラズマブレード ↓↘→+斬る	プラズマファクター （立ち）→+AB （しゃがみ）↘+AB
	シャドーコピー［ライト・レフト］ →←↙↓↘→+AかB	
	レプリカアタック［ヘッド・リア］ →↘↓↙←+ACかBD	プラズマブレイク ↓↘→+斬る
	イミテイトレプリカ［ヘッド・リア］ ダメージ中　ACかBD	シャドーコピー［ライト・レフト］ →←↙↓↘→+AかB
	ローリングクラッシュ →↓↘+C	レプリカアタック［ヘッド・リア］ →↘↓↙←+ACかBD
	ラッシュドッグ ↓↙←+A	イミテイトレプリカ［ヘッド・リア］ ダメージ中　ACかBD
	プラズマドッグ ↓↙←↓↙←+A	ストライクヘッズ →↓↘+D
	マシンガンドッグ ↓↙←+B	D．S．H 踏み込み中→↓↘+D
	レプリカドッグ ↓↙←+C	ライトニングスラッシュ　㊗ →↓↘+C
	オーバーヘッドクラッシュ ↓↙←+D	
武器飛ばし技	D．M．S．H㊗（ダブルメガストライクヘッズ） →←↙↓↘→+CorD	L．S．T　㊗（ライトニングストライクスリー） →↘↓↙←→+C

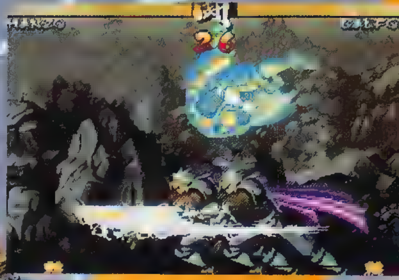


正義のアメリカン忍者
ガルフォード

愛犬パピィと共に闘うアメリカン忍者。

諸国を旅していたところ、過去において「鬼」が殺した村の生き残りに、「鬼を倒してくれ」と頼まれ、正義のために闘う。

修羅ガルフォードにはストライクヘッズがなく、羅刹ガルフォードにはパピィ技が見当たらない。これって究極の2択ってやつなのでは？ローリングクラッシュって技名も少々不吉だが⁉そもそもガルフォードってパピィなしで生きていけるのか？人間的に成長したのかもしれないガルフォードを心配しつつ期待してあげよう。



ライトニングスラッシュ。やられ役の半蔵の位置からすると…。



究極の美への探究
千両狂死郎
せんりょうきょうしろう

薙刀を使い、舞いを感性させようと思う歌舞伎役者。

「鬼」が人を斬り殺している所を見た狂死郎は、その「鬼の舞」に感激する。自らの舞もその美しさのようでありたいと思い、舞を完成させるために「鬼」と闘う。

サムスピから真サムになるときは、いなくなってやしないかと心配していたが、今回は不思議に残っていると確信していた。突きキャラに逆風なシステムの中で狂死郎はどこまで通用するのだろうか？



蝦蟇地獄。カ、カエル！狂死郎どうしちゃったの⁉

	修羅	羅刹
	真サムライをベースに新たな必殺技が追加されたキャラクター 空中戦に長ける	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター 地上戦に長ける
必殺技	火炎曲舞 ↓↘→+斬る	火炎曲舞・宴 ↓↘→+斬る
	回天曲舞・天　㊗ →↓↘+斬る	回天曲舞・地　㊗ →↓↘+斬る
	蝦蟇地獄　㊗ →←↙↓↘→+AC	八岐大蛇 ↓↙←↓↙←+C
	大津波 ↓↙←+斬る	狂死郎宴舞　㊗ ↓↘→↓↘→+C
	狂死郎宴舞　㊗ ↓↘→↓↘→+C	血煙曲輪　㊗ 空中で　↓+A
	血煙曲輪　㊗ 空中で　↓+A	跳尾獅子・乱心㊗ →↘↓↙←+斬る
	跳尾獅子　㊗ →↘↓↙←+斬る	
武器飛ばし技	荒事師狂死郎〝鬼の舞〟　㊗ ↓↘→↓↘→+BC	荒事師狂死郎〝鬼の舞〟　㊗ ↓↘→↓↘→+BC

静なる鋭刃

橘右京

たちばなうきょう



	修羅	羅刹
	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター。空中戦に長ける	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター。地上戦に長ける
必殺技	非剣　ささめゆき　㊝ ↓↙←+D	雲雀　㊝ ←→+A
	秘剣　ささめゆき　㊝ ↓↙←+斬る	秘剣　ささめゆき・閃　㊝ ↓↙←+斬る
	秘剣　ツバメ返し　㊝ 空中で↙↓↘→+斬る	秘剣　ツバメ返し　㊝ 空中で↙↓↘→+斬る
	秘剣　朧刀　㊝ ↓↘→+斬る	秘剣　夢霞　㊝ ↘↓↙←→+C
	秘剣　天つ風　㊝ →↘↓↙←+C（溜め） A　（開始）	秘剣　陽炎　㊝ →↓↘+斬る
	秘剣　霜風　㊝ →↘↓↙←+C（溜め） B　（開始）	
武器飛ばし技	ツバメ六連　㊝ →↘↓↙←→+BC	夢想残光霞（むそうざんこうか）　㊝ →←→+CD

えっ!?まだこの人生きてたんですか？
今回のシステム大変更の影響を受けていると思われるのが右京ではないだろうか。キャラが使う人を選んでこその右京と信じて疑わないのだが。

死病に侵された、居合斬りの達人。
右京の流派、神夢想一刀流の道場を帯刀する侍を狙う鬼の標的となり、師匠及び門人がその犠牲となる。
久しぶりに道場を訪ねた右京は、散々たる道場の有り様を見て、「鬼」を討つために旅に出る。



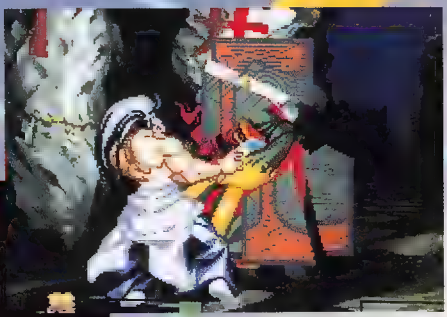
秘剣　陽炎。うわっ、右京が地上で飛び道具をうっている！

兇剣

牙神幻十郎

きばがみげんじゅうろう





紫暮。雨ですか。投げかな?それとも…。

目的もなく旅を続ける。だが、覇王丸を殺す目的だけは変わらない。
彼にとって、何事においても一番簡単に解決させる方法が、左手に握られた刃を振り下ろすことであり、殺すことに対しては罪悪感するもない。

傾向として修羅は真サムベース、羅刹は新しいタイプとなるのだけどなぜか幻十郎だけは逆である。バックダッシュでも、どりゃどりゃとうるさいのはきっと羅刹の方なんだろうな。蛙はどっちの幻十郎についていくのかな？

	修羅	羅刹
	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター
必殺技	桐覇　光翼刃　㊝ →↓↘+斬る	桐覇　光翼刃　㊝ →↓↘+斬る
	三連殺　㊝ ↓↘→+斬る（3回入力）	百鬼殺　㊝ →←→+斬る
	桜華斬　㊝ ↓↙←+斬る	裏桜華・菖蒲　㊝ ↓↙←+斬る（押しっ放し）
	雫刃（しずくじん）　㊝ ←↓↙+C	三空殺　㊝ ↓↘→+斬る（3回入力）
	紅（くれない）　㊝ →↘↓+斬る	紫暮（しぐれ）　㊝ →↘↓+斬る
武器飛ばし技	五光斬　㊝ →←↙↓↘→+AB	裏五光（うらごこう）　㊝ →←↙↓↘→+CD

NEW NEW

各キャラの代表的な固有技を公開

ファイティングバイパーズ

©SEGA 1995

今号のお題目
●システム紹介PART1
●全キャラの固有技をひとつずつ紹介

バーチャ2とは違うよ…

システム紹介 PART1

担当:NRP-N.O

VF2とは似て非なる、ファイティングバイパーズ。当然システムもいろいろと違うところがある。今回は、そんなVF2とは異なるシステムをいくつかピックアップして紹介していこう。

新たな投げシステム 近距離攻撃

近距離攻撃
敵の近くで…… Ⓟ+Ⓖ
投げ技などが出ます。
壁の近くでは壁技が出ます。

ファイティングバイパーズの「投げ」は、ほかの格闘ゲームとはちょっと違う。

まず、操作に関しては…

●敵近くでⓅ+Ⓖ
でOK。これはVF2と同じ感じで入力すればいい。現段階で しゃがみⓅとⓅ+Ⓚを同時入力しておけば投げ or しゃがみⓅの2択になる「自動2択」(VF2で可で、2・1では不可)についてては触れずにおく。発売するまでに2転3転すると思うので、完成版ができてから解説しよう。

入力以外にも実はVF2とは大きく違うものがある。ファイティングバイパーズの投げは、壁までの距離で技が2種類に変化するのである。どういうことかというと、フィールド中央付近でⓅ+Ⓖを入力すると、各キャラごとの投げになる。



これはグレイスの壁技。壁付近だと、壁を利用した攻撃になる。



これがサンマンの投げ。放り投げる系だ。

しかし、壁の近くで投げ技をかけると「壁技」が出る。

この壁技は、キャラごとにグラフィックは違うが基本的に壁に叩きつけるものとなっている。壁付近で壁に叩きつけるということは、相手はその反動で高く浮く。ここに任意の追い打ちをかけてやろう。

使い分け重要!! ダウン攻撃

ダウン攻撃
敵がダウンしたら……
⇧Ⓟ, ⇩Ⓚ
敵近く

相手をダウンさせ、そこへ追い打ちをかける、ダウン攻撃。FVでは…、

敵遠距離時…⇧+Ⓟ
敵近距離時…⇩+Ⓚ

となっている。また、VF2との大きな違いとして、どちらも失敗時に大きな隙が発生する。しかもスローモーションになるので反撃確定だ。



ジェーンの⇩Ⓚワリと出は速いが空振りするとヒサン。

ハニーの⇧Ⓟ。遠いときに、

BAHN

スーパーストレート
⇒+Ⓟ

一撃必殺 スーパーストレート

発売の待たれる期待のポリゴン格闘「ファイティングバイパーズ」。その中でも注目の的であるケンカ番長"BAHN"についての情報がわずかながら我々のもとに届いた。今回はBAHNの必殺技の1つ、「スーパーストレート」について細かく紹介していこう。

このスーパーストレートとはその名の通り、気合を入れたストレートを繰り出す技で、凄まじい威力を誇る。

しかしモーションが大きいために相手に読まれやすいこと、上段攻撃であるがゆえにしゃがんだ相手には当たらないという欠点を持つ。

ただしこの技はヒットすれば、かなりの確率で相手のプロテクターを破壊することができるので、積極的に狙っていこう。特に相手をケージ(金網)に投げつけ、相手がバウンドしているところにスーパーストレートを狙う、といった使い方も期待できる。

今やポリゴン格闘には欠かせない一撃必殺技。スーパーストレートのその名に恥じぬ、爆発的な威力を君の目で確かめてほしい。



ホームラン!



ズキューン。



振りかぶって…



トキオのガードアタック。ガツ!!



まだ硬化中のピッキーにヒット…。



蹴りとばす!!

相手の技を止めて反撃ーガードアタック

ガード攻撃
⇦Ⓟ or ⇦Ⓚ

全キャラが持っているもので、⇦Ⓟor⇦Ⓚ（キャラにより違う）で出せる。これは、この技の出かかりがガード状態になっているので、技の出かかりを潰されにくくなる。ただし、相手の上・中段にのみ有効で、下段は今のところ防げない。主に、相手のラッシュに合わせてやるといい。

むざむざダウンしないぜ!! 受け身

受け身
敵に飛ばされたら…
空中で Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
壁、床ヒットの大ダメージを回避。

VF2では、一度浮いてしまうと、ダウンするまで何もできなかった。FVでは、ダメージを受けて吹っ飛んでいるときに、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ同時押しで、受け身をとることができる。これにより、浮いたら指をくわえてダウンまで待つしかない、といった事態が回避できることになる。特に、壁、床ヒットの大ダメージを回避できるので、とっさのときにはⓅ+Ⓚ+Ⓖのくせをつけよう。ただし、空中コンボの最中にやってしまうと余計に浮くのと同じことになり、さらに空中コンボをくらうことになるので注意。また、ダウン寸前にやることで、⇧Ⓚをスカせる。⇧Ⓟ、⇧Ⓚは失敗すると大きな隙があるので、反撃のチャンスだ!!



すると、スタッと着地。



グレイスの攻撃をくらった!!ここですかさずⓅ+Ⓚ+Ⓖ!!

RAXEL

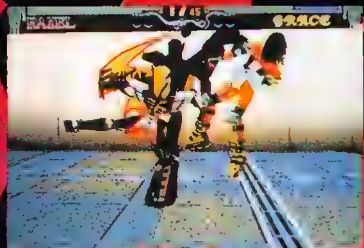
デススピンキック
⇨Ⓚ+Ⓖ



左足を時計回りに回転させて、ブン回す技。VF2でいうラウ、パイの旋風牙みたいな技で、しゃがまれると空振りする危険性は残っている。だが、このゲームでは四方がリングに囲まれているので壁付近で吹っ飛ばし、浮いている相手への追い打ちとして使っていくといいだろう。とりあえず吹っ飛ばした相手には「受け身」という選択肢が残っている。しかし、現バージョンでは受け身をとってしまうと逆に浮きすぎてしまう事態があ。ということは、こちらとしてもチャンス。相手の選択が失敗したら追い打ちも楽になる。デススピンキックのコマンド入力は、⇨とⓀ+Ⓖを同時入力という「1フレーム入力」。空中の相手をよく見て、確実に追い打ちできるようになりたいところだ。







TOKIO
スピンフロート
Ⓚ+ⒼⓀⓀ

やはりジャッキーに近いか?

今回、紹介できるトキオの技はスピンフロート。

上段スピンキックから始まる、VFをやっていれば想像しやすい、3連蹴りである。上段→中段→中段→と、1発目をしゃがんでかわそうとする相手に有効な技で、3発全部ガードされても隙がほとんどなく、確実な反撃を受けない。

この技の非常に優れている点は、1発入れれば3発とも連続技になるということ。もちろん大技なので高威力である。

今のところ考えられる有効な使用法としては、金網に吹っ飛ばしたりアッパーで浮かした後の空中コンボ。かなり難しいが、ちゃんと全発入る状況はあるぞ。

また、⇩+Ⓖから中段技だけでなく、下段技にも移行できるようなので、思ったよりも用途の広い技になりそうだ。

ガードアタックにだけは極力注意しよう。



で、ミドルキック。ガードアタックだけは怖いね。





その[illegible]目。

HONEY
ハニートリプル
⇨ⓅⓅⓅ

ハニートリプル

自作のラバードレスを身にまとう紅のコスプレエンジェル、ハニー。発売前からすでにその姿に人気爆発状態(予想)間違いなしなわけだけど、今回は発売まで待てないキミにいち早く技を紹介するぞ!

少し出が遅めの中段パンチからさらに中段パンチ、そしてキャットアッパーへと移行していく3連続技。

立ち合いで使っていくには、出の遅さが少し気になるかもしれないが、技をガードした後の返し技としてならば、十分に狙っていける技だ。連続技でキャットアッパーと同様の3段目が入って相手が浮いてくれるので、空中投げを狙うもよし、連続技を狙うもよしと非常にハニー側にとってはその後が有利になっていくので、ぜひとも入る場面では狙っていこう。

ただしガードされるとキャットアッパー同様にスキが少し大きめなので、反撃を覚悟したほうがいいかもしれない。



仕上げはキャットアッパーで相手が浮く3連続コンボだ!



さらに連続で中段パンチ…。



⇨Ⓟで中段パンチ始動して…、

JANE
パワースマッシュ
⇨⇨Ⓟ

パワフルな技 パワースマッシュ

女戦士ジェーン。移動速度が速く、持っている技も豊富で基本性能が高いキャラクター。

今回は、そのうち1つの技を紹介する。

⇨⇨Ⓟコマンドで出る技がパワースマッシュ。攻撃発生時間は比較的早めでスキが小さい。技の当たり判定ももちろん中段でいい感じだ。一番気になる攻撃力だが今のところ少し低めで体力ゲージの2センチくらいのダメージだ。

VFでいうと、アキラの裡門頂肘みたいな使い方が予想される。

実際に連続写真を見てもらえばわかると思うが、頭上からおもいきり肘を振り下げるという接近戦専用の技と考えられるだろう。

まだ開発途中なので、この技がどういうふうに変わるかはわからないが、"パワースマッシュ"は今後期待のできる技なのは間違いなし。

前号で少し触れたが、このほかにも強い技や投げ技、どれを取っても強いので、かなり期待をしてもいいぞ。

ご期待あれ。



⇨⇨Ⓟと入力して1、2の



「ゴッ」



かなり痛そう。見てよ、あののけぞり方。

PICKY

ボードバッシュ
Ⓟ Ⓟ Ⓟ

コマンドは簡単だ!

コマンド入力はⓅⓅⓅと、Ⓟを連打してても出せる。とても簡単だ。

VF2をやったことのある人ならわかってもらえるのだが、ちょうどリオンのⓅⓅⓅと同じと考えてもらえばよい。初めのⓅが入りさえすれば、最後のⓅまで連続で入り、相手はダウンしてくれる。

逆に、ボードバッシュをガードされると反撃をくらうので注意しよう。やみくもに出していい技ではないぞ。最後のⓅで背中にしょってるスケートボードで相手をバン!と叩くからなのか、かなりスキがデカイのだ。

主な使い方としては、ス……のある技を相手が使ってきてPICKYがガードをし、その返し技として使うものと、ⓅⓅで止めて、そこからうまく攻め込むのに使えばいいだろう。

ⓅⓅで攻め込むには……と無理があるかもしれないが、返し技として使うのならそれがベストだ。ガードさえすればⓅを連打でOKなので、返し技にはもってこい。

とまあ、今回はこの技しか紹介できなかったが次回からは少しずつ技の紹介を増やして行きたいと思う。それまで待っててね。


1発目が入ったぞ。


モチロン2発目も連続で入り、


バ〜ンーねーちゃんいてーだろ?

SANMAN

ピーチボンバー
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ただのケツ……

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖをやるとサンマンの立派なヒップが相手に向かって突き出される。

これだけだが、この技は見てるだけで超おもしろい。なんといってもサンマンのような小太りの男がケツを出すという、こっけいなものなのである。

女がケツを突っ込んでいってもはっきりいってありふれていてつまらないので、このセガのセンスには好感が持てるのだ!!

ケツの性質

ケツの性質といっても、臭いとかそういうものではなくて、れっきとした1つの技として見ていくと……、

①中段
②のびる

ということが挙げられる。中段攻撃だからしゃがんでいたら見事にHITする。

また②は、ケツをただ突き出すだけではなく、突き出してその勢いで少し前に進むということである。

ただガードされるとちょっとキツイのは見た目で想像できるだろう。

このケツはガードアタック(当て身っぽい技)にも使われていて、このときはすごくいい音を立てて相手は吹っ飛んでいくのだ。超いい感じ!!


吹っ飛ばす。


……して


いくでー!

GRACE

キャメルスピンカッター
Ⓚ Ⓚ Ⓚ

やはり足か?

このお姉様は、……蹴り技が主体になってきそうなキャラだ。

サラのララージュキックのように3段蹴りを出すのだが、上段と中段がある（これは前回述べた）。で、このキャメルスピンカッターのほうはというと、中段のほうである。

それに、隙がないのだ。ガードされても反撃を受けないのが実にいい。

最初の2発は……キック風で、3発目が踵落としに変化するぞ。

相手を端にフッ飛ばして浮いたところにもこの技が使えそうだ。

もちろん、ボタンを押すタイミングをずらして、蹴りの出を多少遅らせることも可能だ。が、結構シビアかもしれない。

とりあえず2発出しといて、ほんの少しだけ間を開けて3発目を出したりね。

しかし、隙がないからディレイをかける必要はないかな。


余裕でOK。ガスン!


つながりそうにないが、


ボスッとこれは2発目。

プレイ前に再チェック！

MARVEL SUPER HEROES

マーヴル・スーパーヒーローズ

今回はX-MENをやってなかった人にも分かる内容。
しかもボス紹介つきだ。

文 KAL

MARVEL SUPER HEROES

スーパージャンプの心得

ほかの対戦格闘ゲームにはない一大要素として、スーパージャンプが挙げられる。スーパージャンプを理解すれば、より面白くなる！

担当：KAL

スーパージャンプとは？

レバーを上方向に入れるとキャラクターはジャンプする。立っている状態からも、しゃがんでいる状態からでもそうだ。

このノーマルジャンプとは別に、レバーを素早く下方向・上方向と入力するか、キックボタンを3つ同時押しすることで、より高くより勢いよく跳び上がる「スーパージャンプ（以下ＳＪ）」ができる。

「なーんだ、そんなこと、知ってるよ。」という人は多いだろうが、実際ＳＪをどういうときに使えばいいのか、どう使っていけばいいのかというのは、意外と理解しづらい。

そこで、今回は初心に返って、ＳＪの基礎から解説していこう。

なぜＳＪ（ジャンプ）するのか？ ＳＪをしたくなる理由

ラッシュが強烈なキャラクター、特に地上戦を得意としているウルヴァリンやスパイダーマンの猛攻を受けているとき、すべての攻撃を防ぎきるのは大変だ。一回でもガード方向を間違えたら、そこから6〜7段に至るヒドイ連続技を入れられる恐れがある。

ところが、空中に逃げてしまえば、ガードは一種類、空中ガードだけなので、ガード方向を間違えるということがない。さらに空中にいる間は自由が効かなくなるため、相手は正確に攻撃を続けることが難しくなる。制御しづらくなるのはお互いさまだが、一時回避にはもってこいだ。

また、マーヴル・スーパーヒーローズでは、空中ガードの信頼度がかなり高い。「空中ガードできない地上からの攻撃」などはなく、あらゆる攻撃をガードすることができるので、安全な場所を求めるなら、なおさらＳＪで空中へ行ったほうがいいわけだ。

というわけで、まずは逃げの手段として、ＳＪを利用していこう。



てなときは、とりあえず空中ガードしながらお空へ逃げよう。



うわ〜、やめてくれ〜っ！

ＳＪを攻めに組み込む

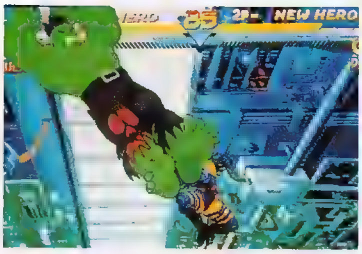
ＳＪは、慣れてくると攻撃手段としても利用できるようになる。

空中ガードが信頼できるし、地上対空技であまり強いのがないので、上から攻めるのは得策。ところが、普通のジャンプでは、一回出した技は着地するまで出すことができない。いかに強力な空中技を持っているキャラでも、空振りしてしまえばそれまでだ。

しかし、ＳＪ中は、同じ技を何度でも出すことができる。もちろん、技そのもののスキなどが大きいものは、そう何回も出すことなどできないだろうが、スキの少ない技、小パンチや中キックなどなら、下に降りてくるまで何回だって出せる。

となると、ノーマルジャンプよりＳＪを使いたくなるのは当然だ。

ほかにも、ノーマルジャンプでは頂点付近からしか出せない技、ウルヴァリンの急降下キックやシュマゴラスの石化落ちなど、これらの技を、好きな高度から出すことができる、というのもＳＪの魅力の一つ。これを自由に出せるようになると、戦法に幅を持たせられる。



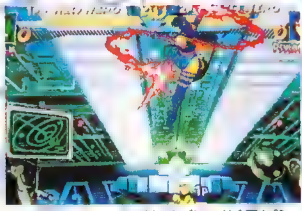
こんなのを連発しながら落ちてこれたら、こりゃ迷惑だ。

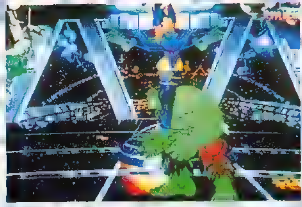


急襲するもよし、トリッキーにいくもよし。まさに使い方次第。

ただし、中には例外もある。空中で出してしまったら、地上に落ちてくるまで硬直し続ける技、というのがそうだ。

これらの技は、空中であればノーマルジャンプ、ＳＪのどちらに関係なく、少しの間行動不能になるので、こういった技を持っているキャラは要注意だ。


たとえＳＪでも、サイブレイドスピンを出してしまうと…、


下に落ちるまではスキだらけなのだ。このタイプの技には注意。

ＳＪは絶対ではない

まずは逃げ道として使いはじめ、慣れてきたら攻撃にも利用する。しかしこれでは、まるでＳＪしまくっていればいいかのようだ。だが、実際にはそうもいかない。

あまりにＳＪしすぎていたり、相手に行動を先読みされていたりすると、さまざまな方法で対処されてしまう。

たとえば、ＳＪをして上空に舞い上がったあと、真下からＳＪで追いかけられて空中投げを狙われたりする。いくら空中ガードが信頼できるといっても、投げが相手では意味がない。空中ガードが使えるからこそ、逆に有効となる対処法の一つだ。

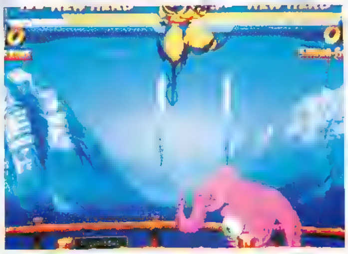
この場合、空中投げのあと追い討ちが入る、そこからコンボがつながる、というキャラは要チェック。こういったキャラが相手のときは危険なので、ＳＪするときは特に注意しておこう。

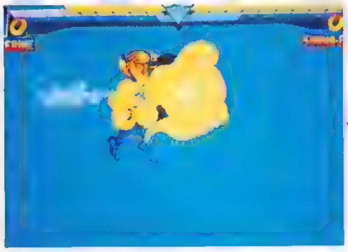
このほかにも、地上から上空への攻撃手段を持っているキャラなら、その技で狙撃してみてもいい。真下へ攻撃できるのが理想だが、なるべく遠くへ届けばそれでもいい。

これは、一度前述の例のように空中投げをして見せたあとに狙うと効果的だ。

画面外、下のほうにいる敵からの攻撃をガードするか、それとも敵は空中投げを狙ってぶっ飛んでくるか。ＳＪで先に上空へ上がったほうも、攻撃のことばかりでなく、こうした判断をしなければいけないわけだ。

ＳＪは絶体安心ではないし、万能でもないということだ。


「な～んかヤダなぁ～、てことで、とりあえず空中へ避難。空中コンボだってガードで安定だな。（オヤジ）」


「バレバレじゃーん！（タコ）」「しまったァ！空中投げというテがあったか…（オヤジ）」


真下からクモ系で攻撃。これならまだいいが、ハルクのインフィニティスペシャルだったら…。

ＳＪはボタンで

ＳＪをするとき、レバー操作で行おうとして、跳び上がる瞬間に攻撃をくらった、という経験はないだろうか。

これは、ガード方向から上方向にレバーが入力されてキャラクターが跳び上がるモーションに入ったときに、ちょうど相手の技が重なって起こる現象だ。主に足払いを連続でしゃがみガードしている最中に起こりやすく、たいてい次の足払いに当たってしまう。足払いは斜め下にレバーを入れてなければガードできないので、ジャンプしようとすれば、当然当たるわけだ。

ところが、キックボタン3つ同時押しでＳＪすれば、そんな心配はいらなくなる。この方法だとレバーがどの方向に入っていても関係ないので、しゃがみガードしながらでも、必殺技の溜めを維持しながらでも、好きなときにＳＪできるからだ。

特に今回の記事のように、まずは回避策としてＳＪを使いたい、というとき（猛烈に攻められているときなど）は、ガード方向にレバーを入れたままキックボタンを3つ、バンバン叩いているといいだろう。これなら、ガード→ガードの「連続ガード」にならない限り、相手の技に少しでも隙間ができたその瞬間に、ＳＪで空中へ逃れることができる。

ＳＪはボタン同時押しで。これは意外と重要だぞ。


足払いなどを地上でガードしている最中にレバーでＳＪしようとすると…、


レバーが上方向に入ったとたんにやられてしまう。


しゃがみガード方向にレバーを入れたままキックボタン×3を同時押し。


すると、安全にＳＪできる。連続ガードのときにはガードが優先されるので、どっちみちくらわない。

キャラによるＳＪ能力の差

これはまだどのように影響してくるか予想がつかないのだが、各キャラクターごとのＳＪ能力に差があることは事実である。

上昇スピード、最高到達高度、落下スピード。これらがそれぞれ微妙に異なることで、「ＳＪを攻撃に使いやすい」とか、「ＳＪで逃げれば相手は追ってこれない」といったことがありそうだ。

ジャガーノートはジャンプスピードが速い（これは全然微妙ではない）ので、ＳＪを攻撃手段として使いやすいとか、マグニートーは滞空時間が長いので、ジャガーノートなどと比べてＳＪで逃げやすい（最後に必殺技で削り殺されそうなときなどに有効）、といったところだろうか。


ジャガーノートはＳＪの頂点あたり。サイロックはまだ上昇中。


ようやくサイロックが下降を始めたころ、ジャガーノートはもうあんなとこ。

マーヴルは空中戦

空中戦が非常に面白く、また重要なマーヴル・スーパーヒーローズの世界の中で、ＳＪがどれほど重要か、わかっていただけたであろうか。

エアリアル・レイブとも密接に関わりあうＳＪを極めずして、マーヴルを極めることはできない、と断言しておこう。

MARVEL SUPER HEROES

コンボは続くよどこまでも

めざせ! MARVEROUS!!!

基本的に「何でもアリ」の連続技。入りそうなら即実行。
それがマーヴルを理解する近道だ。

担当：ギィ

マーヴェラスな人々

マーヴル・スーパーヒーローズ（以下マーヴル）はX－MENの直接の続編とは言い難いが、多くの点でX－MENのシステムを受け継いでいる。

そのX－MENの最大の楽しみといえばもちろんアレ。自由度が高く、意外なつながり方を見せる連続技だ。

連続技を入れるには、当然連続技の1段目となる技を当てなければならない。ジャンプ攻撃→地上攻撃や、チェーンコンボ、キャンセル必殺技などによって、くらい→くらいとつなげれば連続技として成立する。

X－MEN、マーヴルの連続技の秘密はこの「くらいポーズ」にあり、他の対戦格闘に比べ、くらいポーズに対する「追い打ち」に制約が少ない。

ところが、その自由度の高さゆえにX－MENになじめなかったという人も多かったようだ。

そのあたり、マーヴルでは自由度を残しつつわかりやすくなっているので、X－MENをやっていなかった人も安心して、こころゆくまで華麗な連続技に浸ってくれ。

連続技のポイント1 ダウンへの追い打ち

マーヴルにおいて、ダウンさせる技とは大きく以下の3つにわけられる。

1・一部の必殺技およびインフィニティスペシャル（以下∞SP）


大足払いで転ばせ、


大足払いで追い打ち。これが入るならアレも入るのでは？という発想が重要。

2・足払いなどのその場で転ばせる通常技


投げて落ちてきたところへ小足払い、れっきとした連続技。


チェーンでしゃがみ大パンチ、さらにキャンセルして、


サイプレイッ！投げからのエリアルレイブの完成だ。


ただし投げの場合、受け身や移動起き上がりで回避されることもある。

3・投げ、掴み技

これらの技はヒット後、ダウンしきるまでは完全に無防備で、判定も残っている。ここへの追い打ちは当たりさえすれば何でもよく、ストZEROやヴァンパイアハンターのように空中多段技である必要はない。また、わざわざ空中で当てなくとも、ダウンさせたところへ、足払いを当てるのも立派な連続技になり、そこからチェーンや、必殺技につなぐことも可能だ。

逆に足払いの場合、空中にいる間は追い打ちがかからないので、そのキャラ特有のダウンへの追い打ちをチェックしておこう。

連続技になるのはあくまで地面にたたきつけられた瞬間のみ。つまりガードや移動起き上がりで回避可能だ。ただし何もせずに寝ていると追い打ちをくらってしまうぞ。

連続技のポイント2 吹っ飛ばしからの追い打ち

通常技の中には相手を（斜め）上方向へと吹っ飛ばすがダウンしないものがある。これらの技こそ、X－MEN、マーヴルの連続技を格好よくかつ多彩にしている要素であると断言しよう。

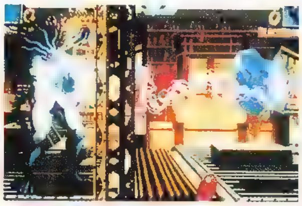
これはいわば相手を強制的に空中に追いやる技であり、その点を除けば普通のダウンさせない技と変わらず、空中でくらいポーズが解ければガードも攻撃も可能だ。

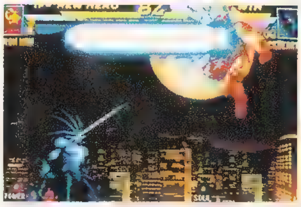
また、X－MENをやっていなかった人のために補足すると、吹っ飛ばす方向、高さは技によって決まっているが、相手の体重によっても変わってくるし、ダッシュから出しても変化する。

そのため、ここに入れられる追い打ちは限られてくる。

キャンセル必殺技ともうひとつ、キャンセルスーパージャンプがそれだ。キャンセルスーパージャンプはK×3（×2でも可）同時押しでも出せるが、一部の技はヒット（ガード）中にレバーを上に入れるだけでも出せる。


吹っ飛ばせる技にキャンセルをかけても、出の遅い技では、


ガードされる。ということは、


攻撃も可能だ。

その名もエアリアルレイヴ！

マーヴルで新たに加わった「AERIAL RAVE!」というメッセージは空中コンボであることを表すものだ。

自分も相手も空中で、通常技を含んで最後は必殺技（合計3ヒット以上）だと表示されるものだが、マーヴルではこれを出してこそ連続技、チェーンだけで満足しているようじゃだめだ。

そこで、どのような技から、どのように追い打ちがかかるかわかったところで、いかに華麗かつ強力な追い打ちをかけるかといったところを見ていくとしよう。

サイロック、マグニートー、シュマゴラスなら話は簡単、空中でのチェーンコンボから



この表示を出すのは義務だ。華麗に決めろ。

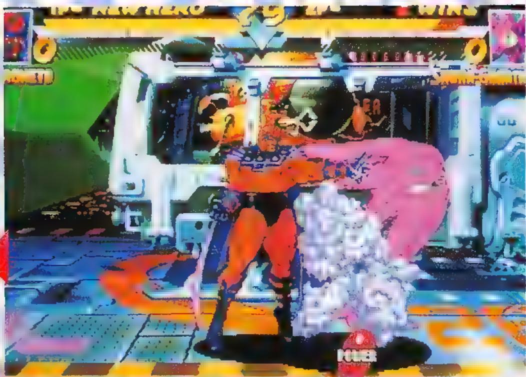

キャンセルカオスディメンション（変身）を当て、浮いたところを、


ジャンプしてつかむ、連続だ！今のところ投げ系で追い打ちに使えるのはこの技ぐらい。

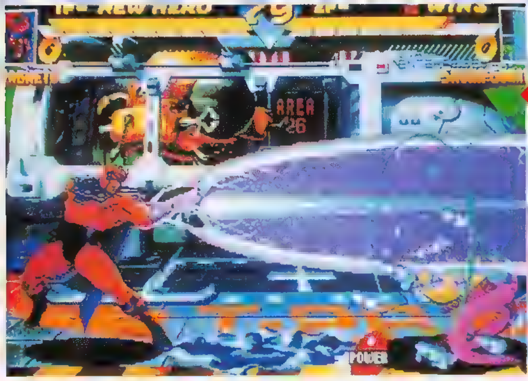
キャンセル必殺技が（簡単とは言い難いが）強力だ。その他のキャラもやはり、地上とほぼ同じ法則でのチェーンが可能。

空中で2回までしか技が出せず、キャンセルしてつながる空中必殺技を持たないキャラの場合、無理してスーパージャンプからの追い打ちを狙うより、直接キャンセルから必殺技や、8SPをつなげたほうが強力だ。

もちろんあくまで現時点ではの話。意外なものがつながる可能性もあるので油断はできないぞ。



追い打ちが遅かったり、相手の回復が早かったりすると、



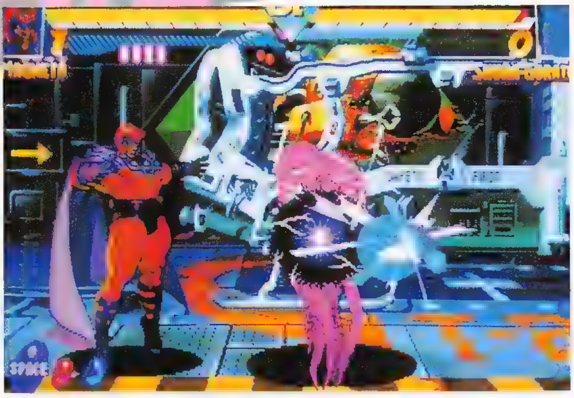
レバーボタンに関わらずオートガード。自動削りともいえる。

回復すればオートガード

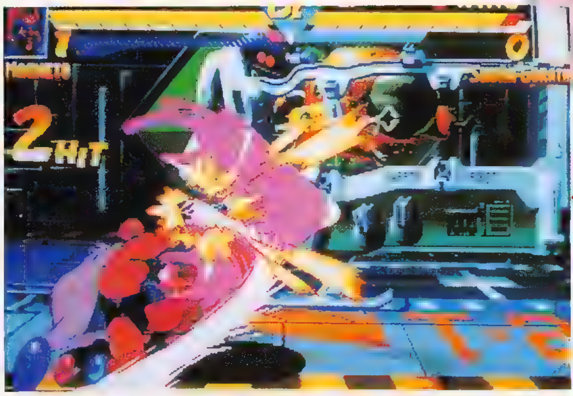
相手の動きを封じて無防備状態にしてしまう技がマーヴルにもいくつかある。こういった技の常でレバガチャで回復することができるが、振りほどいた直後はレバーがどこに入っていようとも自動的にガードできる。つまり心おきなくレバガチャでの回復に専念できるわけだ。

逆の立場でいえば、これらの技を当てた後の追い打ちは（できればキャンセル）必殺技で行うのがベスト。これならばなかなか反応してレバガチャをするのも難しいし、振りほどかれても自動的にガードさせて削ることができるためだ。

ちなみにマグニートーのハイパーグラビテーションのみ、回復することができず連続技になる。どんどん活用していこう。



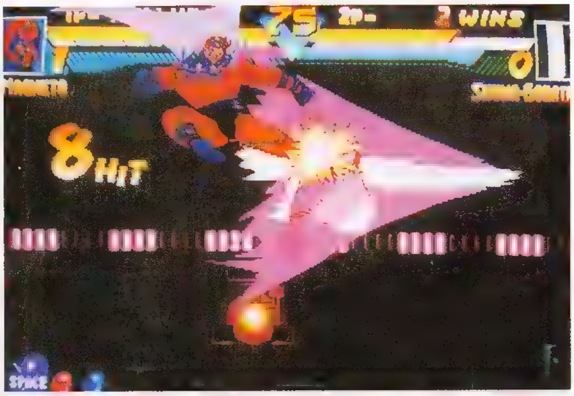
キャンセルカオスディメンション（変身）を当て、浮いたところを、



しゃがみ大パンチ。浮かせて…、レバー上でキャンセルスーパージャンプ。小パンチから、



レバー上でキャンセルスーパージャンプ。小パンチから、



空中6ボタンチェーンフルセット。磁界王恐るべし！

ダメージ補正について

連続技でヒット数が上がれば上がるほど1発1発の攻撃力が下がっていくというX-MEN以降のカプコンの格ゲーに共通したシステムだが、X-MENに比べ技単体のダメージが落ちた代わりに補正の効果が小さくなっている。

サイロックでチェーンからのサイブレイドを入れたのにキャプテンの大足払い1発で逆転、なんて心配をする必要はもうないのだ。

当時X-MENに燃えた人間にとっては非常にうれしい変更だ。コンボからコンボへと、つなげつなげて目指せ！MARVEROUS！



MARVEROUS!!!



MARVEL SUPER HEROES

MSHのボス2人とは…

ちょうどこの号が出るころに発売になっていそうなMSH。ボスキュラのカンタンな紹介もしておきましょーか！

ドクター・ドーム

ゲームシステムやキャラクター性といった点でX-MENの続編といった感のある『マーヴル・スーパーヒーローズ』。

X-MENでは中ボス・ラスボスとして立ちはだかったジャガーノート・マグニートーも今回はプレイヤーキャラとして登場したわけだが、彼らにとって代わるボスキャラが気になるところ。ここではボスについて現在知り得る情報をすべて紹介しよう。

彼の名はドクター・ドーム。地球最高と言われる天才科学者だが、冷酷なエゴイストで誇大妄想狂、東ヨーロッパの小国ラトベリアの支配者で、自分がいずれ地球全土、宇宙全体を統治すべきであると『確信して』いる。その鉄仮面の下には化学実験の失敗で醜く傷ついた顔が隠されており、彼の素顔を見て無事に生きのびた者はいない。

さてイラストを見た限りでは中世ヨーロッパ風の鎧をまとった魔術士（割と矛盾してる）といったこのドクタードーム。卓越した頭脳を持ちながらもナンカえらくトラウマを抱えた人物のようだ。

しかも小さいとはいえ、一国の主でいずれ自らがすべての支配者となると思っている（思い過ごしか?）からタチが悪い。

しかし過去の歴史から言えば支配者のほとんどがこのような性格の持ち主という点で、あながちただの狂人とは思えない。

そして彼は不可思議な力によるものではなく、鎧に内蔵した様々な兵器を用いた攻撃をしてくるようだ。X-MENを始めとした正義のヒーロー達や我こそはと支配を目論むライバル達に彼がどのような闘いを挑むのか注目すべきところである。

それにしても同じ実験の失敗による事故とはいえハルクとこの差はなんだろう。やっぱり育ちの違いによるものだろうか?



サノス

狂える天帝サノス

『群がる敵の血しぶきで、天空を紅に染めよ―殺戮の嵐に巻き起こる断末魔の悲鳴こそが最も妙なる楽の音なのだ―』

宇宙最強の力を持ってすべてを無に帰す、狂える天帝サノス―

彼の名は即ち、死を意味する…。

こういう人です

宇宙最強の秘宝「インフィニティ・ジェム」を手に入れて全宇宙を操り玩ぶ、死と恐怖の絶対者。自らの手で敵をねじ伏せひねり殺す事に、無上の悦楽を感じる。

土星のタイタンに生まれた半神。

彼は同胞を絶滅の危機にさらし、生みの母をその手で殺した。

そして、物理法則も自在に歪める宇宙最強の秘宝を使って、銀河は彼の狂った遊戯の舞台となる。

実際には

オープニングのデモ画面にでかい拳が出てくるのだが、実は、この手の持ち主はサノスなのである。

他のキャラと大きく違う点は、顔…じゃなくて、最初からすべてのジュムをもっているということだろう。

そして、そのジュムが技となり、様々な攻撃を仕掛けてくる。

そう、ヤツはまさしく、宇宙最強の天帝なのだ。カッコはともかくね。

メスト大賞

アンケート大募集!!

ゲーメスト大賞…それは、この一年間('94年10月1日から'95年9月30まで)に発売されたビデオゲームのなかから、君たち読者自身の手によって、最も素晴らしかったゲームを決定しようというものだ。

君たちに決めてもらいたいのは、大賞を筆頭とした8部門の賞。これらは今年一年の総決算であり、また来年を見通す上でも極めて重要なもの。

というわけで、限りない期待をもってお願いしたいと思う次第だ。吟味に吟味を重ねて、納得のいく投票を行ってほしい!

前年度ゲーメスト大賞受賞作
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (SNK)



ゲーメスト大賞　対象作リスト(ジャンル別)

番号	ジャンル	ゲーム名	メーカー
1	アクション(クイズ、スポーツ、パズルなど)	ボンバーマン　ぱにっくボンバー	エイティング
2		得点王3	SNK
3		グレート1000マイルズラリー	カネコ
4		グレート1000マイルズラリー2	
5		クイズ　アンド　ドラゴンズ	カプコン
6		クイズ殿様の野望2全国版	
7		パワードギア	
8		クイズドレミファグランプリ	コナミ
9		サッカースーパースターズ	
10		スピードキング	
11		ヘンリーエクスプローラーズ	
12		クイズ　キング・オブ・ファイターズ	ザウルス
13		ステークスウイナー	
14		エクストリーム　ダウンヒル	サミー工業
15		そこぬけ対戦ゲーム	
16		がんばれゴンタ!!2	
17		上海　万里の長城	サンソフト
18		首都高RED ZONE	ジャレコ
19		早押しクイズ熱湯生放送!	
20		インディ500	セガ
21		エジホシ探偵事務所	
22		クールライダーズ	
23		スポーツフィッシング2	
24		セガラリー・チャンピオンシップ	
25		登竜門	
26		バーチャストライカー	
27		ばくばくアニマル	
28		ファイナルアーチ	
29		ぷよぷよ通	
30		レールチェイス2	セタ
31		スーパーイーグルショット	
32		早押し将棋五月陣戦2	タイトー
33		エレベーターアクションリターンズ	
34		クイズシアター	

番号	ジャンル	ゲーム名	メーカー
35	アクション	デンジャラスカーブ	タイトー
36		パズルボブル	
37		パズルボブル2	
38		ハットトリックヒーロー'95	
39		バブルシンフォニー	
40		森口博子のクイズでヒューヒュー!	
41		BACKFIRE!	データイースト
42		GUNHARD	
43		ダンクドリーム	
44		ダンクドリーム'95	
45		ドリームサッカー'94	
46		マジカルドロップ	
47		ワールドカップバレーボール	
48		Vゴールサッカー	テクモ
49		がんばれギンくん	
50		テクモワールドサッカー'95	
51		脳力向上委員会	
52		アウトフォクシーズ	ナムコ
53		アルペンレーサー	
54		エアーコンバット22	
55		エースドライバー	
56		ガンバレット	
57		サイバーサイクルズ	
58		JリーグサッカーVゴール	
59		スーパーワールドスタジアム	
60		マッハブレイカーズ	
61		レイブレーサー	
62		スーパースラムズ	バンプレスト
63		美少女戦士セーラームーン	
64		KIRAKIRA連珠貴族	ビスコ
65		ドリフトアウト'94	
66		ススメ!マイルスマイル	FUUKI
67		ブレイジングトルネード	ヒューマン
68		PANG!3	ミッチェル

番号	ジャンル	ゲーム名	メーカー
69	シューティング	首領蜂	アトラス
70		パルスター	SNK
71		ツインビーヤッホー!	コナミ
72		STRIKERS 1945	彩京
73		P-47　Aces	ジャレコ
74		バイパーフェイズワン	セイブ開発
75		ネットマーク	セガ
76		あっかんべいだあ	タイトー
77		サイバーコマンド	ナムコ
78		ウルトラ警備隊	バンプレスト
79		銃弾羅	
80	対戦格闘	豪血寺外伝　最強伝説	アトラス
81		ワールドヒーローズパーフェクト	ADK
82		ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK
83		餓狼伝説3	
84		真サムライスピリッツ	
85		風雲黙示録	
86		ジャッキー・チェン	カネコ
87		X-MEN	カプコン
88		ヴァンパイア　ハンター	
89		サイバーボッツ	
90		ストリートファイター　ザ・ムービー	
91		ストリートファイターZERO	
92		ドラグーンマイト	コナミ
93		ギャラクシーファイト	サンソフト
94		ゴールデン　アックス　ザ・デュエル	セガ
95		バーチャファイター2	
96		水滸演武	データイースト
97		ダブルドラゴン	テクノスジャパン
98		超人学園ゴウカイザー	
99		鉄拳	ナムコ
100		鉄拳2	
101		天外魔境真伝	ハドソン
102		ドラゴンボールZ2	バンプレスト

読者が選ぶ 第9回 ゲー

ゲーメスト大賞

ゲームを一つの作品としてとらえた場合、果たして'95年度のベストーと呼べるゲームは何だろうか?自分が最も好きだったゲームがベストーだ、と決める前に少し考えてほしい。

ゲームの善し悪しというのは、一言ではとても片付けられない。グラフィック、音楽、演出、操作性、ゲーム性…。これらすべてにおいて、誰もがベストー、と感じるようなゲームを一つだけ選んでもらいたい。君自身が一人の審査員になったつもりで厳正に選出し、投票してくれ。

対象作品リストを参考に、今年一年間を振り返りつつ、じっくりと検討してほしい。

ベストシューティング賞

対象となる作品のなかから、最も優れたシューティングゲームを一つ選んでくれ。

数は10種類ちょいと昨年よりは少なめだが、なかなか渋いものが揃っているぞ。

ベスト対戦格闘ゲーム賞

やはりと言おうか、今年も対戦格闘ゲームは発売された数も多く、安定した人気だった。ゲーム自体の全体的なレベルも上がっている。

そんな粒揃いの対象作品から、「これだ!」と思える対戦格闘ゲームを一つ選んでほしい。

ベストアクション賞

アクション、と一口に言ってもピンとこないかもしれないが、要はシューティング、対戦格闘以外のものすべてが対象作品と考えてもらえばいい。ジャンプアクション、パズル、スポーツ、レースなどが主に該当する。対象作品は非常に多いが、その中からベストと思えるゲームを一つだけ選んでくれ。

ベストグラフィック賞

最もグラフィックが優れている、と思われるゲームを一つ選んでほしい。

選ぶにあたっては、絵が奇麗、グラフィック技術が凄い、味がある、など様々な理由が考えられると思う。ゲームの内容とは無関係に、グラフィックのみの評価でベストーを決めてもらいたい。

ベストVGM賞

VGM、すなわち〝ビデオゲームミュージック〟。しかし、ここで評価してもらいたいのは「SE(効果音)」、「音声合成」などゲーム筐体のスピーカーから出てくる音声関係すべてだ。

ベストグラフィック賞が視覚的な要素で選ばれるとするならば、この賞は聴覚に訴えかけるサウンド効果が最も優れたもの、ということである。

ベスト演出賞

ベスト演出賞とは、サウンド、グラフィックだけにとどまらず、ゲームの見せ方、盛り上げ方、いかにしてプレイヤーをゲームの世界に引き込むか、といったことの総合評価である。単純に音楽や映像が凝っていればそれでいい、というものではないのだ。

この賞には、優れた効果的な演出をもつ作品を選んでもらいたい。

ベストキャラクター賞

ゲームに登場する主人公、敵キャラ、ロボット、背景のイカした兄貴など、何でもOKー気に入ったキャラクターを3つ、対象作品の中から選んでくれ。

書くときはキャラクター名だけでなく、ゲーム名もきちんと書くようにー

投票にあたってのお願い

1. コピーは不可!

投票は、今月号72ページに付いているとじ込みハガキでお願いします。それ以外の官製ハガキ、コピーでの投票などは受け付けません。

2. 記入は数字で!

ゲーム名の記入は、対象作品リストのゲームタイトル横にある数字を書いてください。なるべくゲーム名も併記してください。

3. 対象となるゲームに注意!

投票できるゲームは、'94年10月1日から'95年9月30日までの一年間に発売された業務用ビデオゲームが対象となります。ただし、花札、ピンボール、エレメカなどは含まれません。

またロケテスト中、あるいは発表会などのショーに出展されているだけのゲームは含まれません。右記の条件を満たしつつ、リストに載っていないゲームがありましたら、直接ゲーム名をハガキに書き込んでください。

4. ベストキャラ賞はゲーム名も記入!

ベストキャラクター賞は、キャラクターの名前だけではなくゲームの名前も忘れずに記入してください。

もしキャラクターの名前が分からない場合は、「○面に出てくる△色の××な奴」という具合に、分かりやすく説明を書いてください。

5. 該当作なしの場合は〝なし〟と記入!

良識をもって選出してください。その上で「この賞にふさわしいゲームはない」と判断したならば、その欄には〝なし〟と書いてください。ゲーム名をいい加減に記入したり、空欄にしたりするのは避けてください(無効投票とさせていただく場合があります)。

6. 締め切りは厳守!

投票の締め切りは、11月15日必着とさせていただきます。

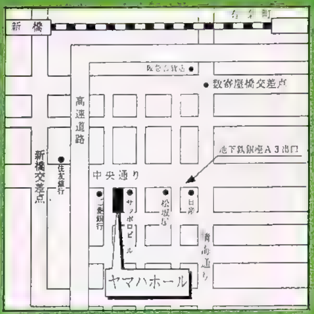
以上のことをしっかり守って投票してくださった方の中から、抽選で50名に「ゲーメスト特製オリジナルテレカ」をプレゼントいたします。

第9回 ゲーメスト大賞授賞式

読者100組200名様ご招待!なのだー!

日時:1995年12月2日(土)午後2時(予定)〜

場所:銀座ヤマハホール



来る12月に行われるゲーメスト大賞授賞式に、読者100組200名様をご招待します。

当日は授賞式はもちろん、バンドによるゲームミュージックライブ、ハンマープライス的なチャリティーオークションといった豪華なイベントが目白押しの予定です。

参加希望の方は、72ページのハガキに必要事項を記入し、**11月15日必着**でご応募ください。定員はペアで100組200名、希望者多数の場合は抽選にて決定します。

発表は発送をもって代えさせていただきます。



昨年の授賞式。盛り上がったぞっ!



発売決定

ゲーメストムック

鉄拳2 Act.2

今冬発売予定　価格未定

みんなもうAct. 1は読んだよね。基礎ができたら次は応用！ということで、鉄拳2Act. 2の発売が決定したぞ！もっともっと強くなって、ゲーセンでブイブイいわしちゃえ!! 中ボス情報だって、ドドーンと公開しちゃいます。こりゃ買うしかっ！

GAMESTMOOK
TEKKEN2 MOOK

ゲーメストムック Vol.15

鉄拳2 Act.1

定価780円
大好評発売中

鉄拳 2 やるならこれを読まなきゃ！技表からシステム解析、対戦基礎までを完全収録した超濃縮ムック。買いだ。





ゲーメストムックVol.18

ザ・キング・オブ・ファイターズ '95

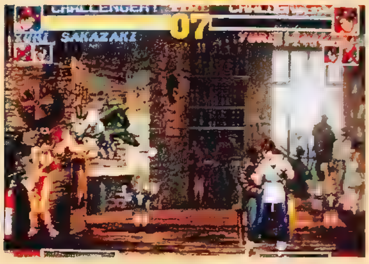
コンプリートマニュアル



すべてにおいて、前作をしのぐK.O.F.'95に対応すべく、ムックもレベルアップ！500点を超える設定原画を公開！
オメガルガール・草薙柴舟の２人を含めた、全キャラクターCPU・対戦攻略は読みごたえあり！
複雑なゲームシステムをわかりやすく解析！めくり・キャンセル・コマンド入力がうまくできる初心者講座も掲載！
全352ページ！

11月6日発売

定価1480円
（税込）



ゲーメストビデオ第20弾

ザ・キング・オブ・ファイターズ '95

ビデオとムックでリンクして解説、一緒に見ればよりわかる！
ゲーメストライターが見せる数々のテクニック！
チームエディット機能によるオリジナルチームトーナメントを収録！最強チームはどこだ!?
K.O.F.'95の世界を取り込んだビデオを最強ファイターズへおくる!!

発売中

価格4800円
（税込）

付録:京のエチケットブラシ



とりあえず第一部終了

鉄拳2 TEKKEN2

大会直前ということもあって、全キャラの対戦攻略をここで一挙に掲載！能力の限界に挑め！

担当：風光るとｔ4p田中君

風間準対戦攻略

起こさないための…

一度倒したら、起き上がらせない…。このセオリーは変わらない！

担当：伊勢　猫

インフィニティ（無限）コンビネーションをはじめとした、多彩なバリエーション技の数々を持つ準。攻撃側が絶対有利な鉄拳シリーズにおいて、一度攻勢に出てしまいさえすれば、相手をダウン状態へと追い込む場面も多いと思う。対戦では、その後の追い打ち、起き攻めをどれだけ知っているかが、勝つためのカギになると言ってもいい。

そこで、大会直前でもある今回は、この「追い打ち」「起き攻め」について説明していくことにしよう。

倒して攻める！

準の技で相手をダウン状態へとすることができる、いわゆるダウン技は、

紫雲二段蹴り（➡＋両K）
鬼殺し（➡＋RP）
竜車蹴り（⇨＋LK）
流雲墜（両K同時）
鬼首落とし（➡＋RK）
霞蹴り（⇨＋LK）
白鷺遊舞（4段目RK）

以上の7つ（基本技、及びジャンプ攻撃以外）と意外に多く、中でも紫雲二段蹴りと鬼殺しに関しては、その後空中コンボへと移行できるため、使用頻度の高い技だ。

このほかとしては、投げ技や返し投げ後も相手はダウン状態になってくれる。



紫雲二段蹴り後は、硬直が長いので白鷺で拾ったほうがマル。

ダウン技がわかったら次は本命の追い打ちとなる技。

真空刈脚（⇨＋RK）
シットスピンキック（➡＋LK）
鬼殺し（➡＋RP）
流雲墜（両K同時）

の4つと各種追い打ち攻撃（上方向入力＋RP）が入る。

●シットスピンキック

全キャラ共通して最も安定する追い打ち攻撃。真空刈脚など他の技よりも出が早く、ほとんどのダウン技後に入る。

その半面ダメージ量が12と少ない上に、硬直時間が長くその後の起き攻めがしづらい。逆を言えば、これをくらったあとが起き攻めを抜けるポイントだとも言える。



全キャラ共通の超安定追い打ち技。

●流雲墜

ダメージ量だけを見れば20と大きく、クイック回復時には重ね技（中段判定中）にもなったりと使えるようだが、技の出が遅く、横転などされると相手の起き上がり蹴りをくらうことに…。またダウン攻撃としてHITした場合もその後にクイック起き上がり蹴りを出されると準の側が中、下段の2択となってしまい、いまひとつ。



多用は避けたほうがいい技。カッコいいんだけどね…。

●真空刈脚

ダウン後に、その場でクイック回復をしてこない相手であれば、ほぼ確実に入る。連続で3回ずつ出されるとその場クイック回復（レバー上入力＋RP連打）でないと抜けられない（ジャックのみ絶対に起き上がれない…。いわゆるハメ…）ほか、刈脚で持ち上げて白鷺で拾ったりと非常に極悪な追い打ち技になる。

この技を使って全キャラに脱出不可能（ハメ）な攻撃をすることができるが…（詳しくは欄外を読んでくれ）。



ジャックに対しては刈脚自体がハメになってしまう…。

準にとっては使えるが、一歩間違えるとハメにもなってしまうので、街中のゲーセンでは非難を受ける覚悟がないと使ってはいけない技。

●鬼殺し

相手頭方向（蛇回し後）のときのみ、女キャラ3人とロウ以外のキャラに対して追い打ちとなる技。足方向でも相手の起き上がりに合わせれば当たり、相手が起き上がり技を出していればさらに浮く。



起き上がり攻撃を出していれば浮く。

追い打ち技の性質についてわかったならば、いよいよ起き攻めに入っていこう。

起き上がりを攻める！

起き攻めの説明に入る前に知っておいてほしいことがある。通常、ダウン状態であると追い打ち技以外の技は、たとえ下段攻撃であっても入ることはないが、起き上がり蹴りや前転などのモーションに



キック系の技は入らない…。アッパーを使っていこう。

入ってしまうと下段攻撃はもとより、一部中段技すら入ってしまう。

準の技の中で相手の起き上がりモーションに対して重ねていくのは基本的にはダウン技か、⇧+RPアッパーやジャンプ+RK。中でも⇧+RPアッパーはリスクが少ない上に、当たれば相手が浮くので多用していっていい技の一つ。


アッパーは⇧+RPのほうがRPアッパーより出が早いぞ！

起き攻めにおいては、この重ねと追い打ち技を組み合わせて使っていくことになる。起き攻めでは、相手の起き上がりを見てそれに対応した技を出していけばいいが、相手の出す技すべてに対応できる人間のほうが少なく、実際には読みが必要となる。

具体的には、起き上がり攻撃が多いならば、すかしや重ねを、起き上がり後にガードで安定しているようなら投げと、対戦相手によって対応を変えていかなければならない。口で言うほど楽ではなく、相手のクセを読んでうまく対応していくしかない。


対戦相手のクセに合わせて、出す技を変えていくこと。

浮かせて攻める!!

特定の攻撃を当てたあとの空中追い打ちをいくつか紹介して今回は終わろう。

●RPアッパー（➡+RPでも可）→翠連紫雲

対戦中にもっとも多いのがこのシチュエーション。コツとしては少し引きつけてから翠連紫雲を出すこと。紫雲二段蹴り部分の一発目はスカるが、2発目は入る。昇り蹴りや白鷺系コンビネーションに切り替えて安定してもよい。

●紫雲二段蹴り（⇩+両K）→白鷺遊舞（中段）

白鷺系の始動であるLP+RKの下段蹴りは空中にいる相手を再び持ち上げる性質を持っている。白鷺遊舞を泰山白鷺刈脚に変えて、たたみ掛けたほうがより実戦向き。

●鬼殺し（➡+RP）→流雲墜（両K同時）→鬼殺し

一押し空中コンボ。鬼殺し後に流雲墜が2発入るため、決まれば相手の体力の半分を奪うことが可能。

最後の鬼殺しをH・追い打ち攻撃にしたほうが痛くて安定。


鬼殺しで浮かして…、


相手が落ち始めたら両Kで流雲墜を当てて…、


追い打ちは、H・ダウンで安定。

ハメ技について！

現在稼働中の鉄拳2にはハメと呼ばれるものがいくつか存在していて、準もハメを持つキャラの一人。やり方は簡単で、

①相手を倒す
②刈脚で1回追い打ちする
③以下繰り返し刈脚1回

たったこれだけでダウンしている側のキャラは起き上がることができなくなってしまう（いわゆるハメってやつ）。

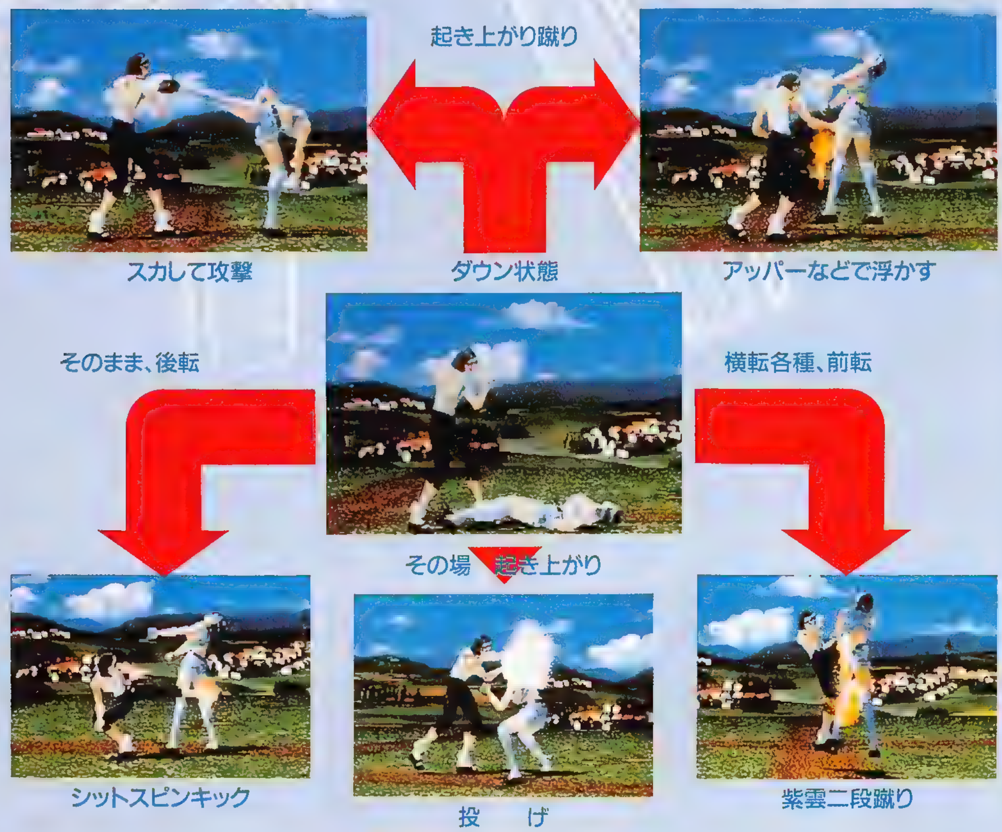
ハメについてはかなり以前（発売後すぐ）に編集部では気づいていたが、それを情報誌であるゲーメストに載せたことで、鉄拳2の対戦そのものをつまらなくしてしまう恐れもあったので、今までは取り上げなかった。

なぜ今回そのハメについて載せたかというと、一つには11月5日にある鉄拳大会ではハメ禁止！というよりもそれ自体ができないバージョンの基板を使って行われることが決定したため。もう一つには、ハメであるとわかっていながら対戦で使っている人間への忠告だ。そんなハメ使って勝っておもしろい？自分がやられたときのことを考えたほうがいいよ。マジで…。

相手を倒して…、




刈脚で1回ずつ追い打ちを入れていく。以下脱出不可…。



起き攻めフローチャート



LEI WULONG

雷対戦攻略

睡眠重視

レイ独特の寝る技。そこからの連携や攻防をしっかり覚えよう。

担当：SHO

レイだけにある〝寝る〟という技。自分から倒れるという独特の技を対戦で有効に使うには、〝寝る〟からの技を覚え、二択、三択攻撃をしかけていくのが基本である。

基本的な対戦法を踏まえつつ〝寝る〟の重要性を考えていこう。

寝てから出せる技

対戦においては、後掃燕舞（⇧＋RK RK）が重要でメインになる必殺技だ。この技をどのように当てるかによって、勝敗が決まるほどなのだ。

この後掃燕舞は、立ち状態背向け状態、寝た状態の3つの状態から出すことができる。

最も使い勝手のよい技が、寝た状態からの後掃燕舞で、寝て技をスカして後掃燕舞を当てるといったように使うのがベストだが、寝ている状態からの技はほかにもあるので、二択攻撃にもっていける。

ここで寝てから出せる有効な技を挙げると…、

- **●後掃燕舞**
- **●跳弓脚**
- **●起き上がり中段**
- **●後転後掃燕舞**

となる。

後掃燕舞や仰寝後掃燕舞（相手頭側で寝た状態でLK RK）という技だが、〝寝る〟からすぐに出るので使いやすいのとともに、下段攻撃なので相手にガードされにくい。



後掃燕舞はメインの技。

跳弓脚（相手頭側で寝た状態で両K同時）は相手を空中に高く持ち上げる技で中段攻撃だ。

寝てからの後掃燕舞を警戒して、しゃがみガードしている相手には非常に有効。



しゃがんでいる相手には、この跳弓脚がいい。

起き上がり中段蹴りも基本的には、跳弓脚と使い方は同じ。だが、跳弓脚は相手が近くにいるとき以外には当たらないのに対して、起き上がり中段蹴りは、リーチが長い。そこで少しはなれて相手がしゃがんでいるときなどは、跳弓脚より起き上がり蹴りのほうが有効である。



跳弓脚がとどかないときはこっちの技だ。

後転後掃燕舞は、文字どおり後転から出る後掃燕舞で、相手との距離が離れているときに、フイに寝て、相手の方向に転がって後掃燕舞を出すと有効だ。

この技は、自分から寝たときにも使えるが、相手に倒されたときにも出すことができる。

注意したいのが寝ているときの状態で、仰向けであること、頭が相手側に向いているということの2点だ。

うつ伏せのときには出すことができないので問題外だが、仰向けでも、頭が相手側でないと出すことはできないので気をつける。

相手に倒されたときに、この状態になることは少ないが、投げ技をくらったときによくこの状態になる。なので、自分が倒されたときも、倒れている状態をよく頭に入れておくと次の攻撃にうつりやすい。



投げをくらったときなどは…、



この状態になることが多いので、後転後掃燕舞のチャンス！

起き上がり攻め

鉄拳2では、一度相手を倒したら、起き上がらせないように攻めるのが基本。だが、レイには、どんな起き攻めがあるかというと、やはり寝てからの2択攻撃にもっていくのがベストだ。

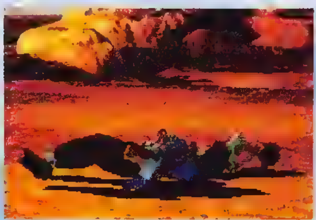
先ほど寝てからの攻撃法を紹介したが、それを起き上がり攻めに使っていくのだ。

まず相手を倒したら相手の近くまで走っていき、密着した状態で寝る。そこで相手がどのような起き上がりをしてくるのかによって、自分の行動がきまってくる。

●その場起き上がり蹴りを出してきたとき

倒れている相手に、めりこむほど密着して寝ると、相手と平行にならんで倒れている形になる。

そこから相手がその場起き上がり蹴りを出しても、その蹴りが中段蹴りであろうが、下段蹴りであろうが、自分には当たらないのだ。



この位置では…、



起き上がり蹴りは当たらない。

しかし、寝たときに相手と平行して倒れていないと、起き上がり蹴りをくらってしまうので注意しよう。



この位置だと…、



当たってしまうのだ。

さて、相手の起き上がり蹴りをうまくスカせたら、この状態から後掃燕舞を出そう。

起き上がり中段でもいいが、どうせ当てるなら後掃燕舞の

ほうがよい。

うまく平行に寝ることができなかった場合には、すぐに後掃燕舞を出すようにする。

理由は、相手がそのまま倒れていれば、後掃燕舞の一発目が当たる。逆にその場蹴りを出してきても、そのスキに後掃燕舞が当たることがある。だから平行に寝られないときには、とっさに出すクセをつけておくとよいだろう。

●その場起きをしてきたとき

相手が起き上がり蹴りを警戒して、その場起きをしてきたら、レイは2択攻撃をすることができる。

当然相手の近くで寝ている状態なので、相手がしゃがみガードをしていれば跳弓脚で、逆に中段を警戒して立ちガードしている相手には、後掃燕舞を当てる2択攻撃だ。

この場合には、相手の起き上がりをじっくり見てから2択攻撃をかけられるので、かなり有利といえるだろう。



こうなったら2択攻撃のチャンスだ。

また、後掃燕舞は当たるが跳弓脚が当たらない、という距離に相手がいるときには、だいたい後掃燕舞を警戒してしゃがみガードしているので、そこに起き上がり中段蹴りを出すとよく当たるのだ。

この状態は、相手が横転起きをやったときなどによく見かける状態であり、相手が横転をしたら、じっくり見てから攻撃するように心がけよう。



横転のときは起き上がり中段がよい。

●相手が後転をしたとき

レイの起き上がり攻めを嫌って相手が後転で距離をとっても、逃がさないようにすることができる。

それが後転後掃燕舞であり、相手が横転後転をしたときにも、追撃することができる。



後転されても後転で追いかけ、



後掃燕舞を入れろ!!

しかし、後転してからの後掃燕舞なので、バレるとガードされやすい。よって、後転から中段蹴りなどを出して、相手のガードにゆさぶりをかけよう。

起き攻めでなくても、いきなり寝て後転後掃燕舞を出すのもよいが、後転中には技をくらうので多用はさける。

寝るまでは？

“寝る”は非常に強いが、やたら寝まくればいいというわけではない。

寝る直前には当たり判定もあるし、離れて寝ても警戒されるだけで、あまりよい戦法とはいえない。

そこで、連続技の途中にあえて止めて、そこから寝るとか、工夫をしてみるのがいい。

例えば、狼牙系や龍声系の連続技は当たったときは全部連続で入れていればいいのだが、ガードされたときには、途中で止めて寝ると非常に効果的である。狼牙系は、ガードされると4発目の蹴りをしゃがんでよけられて反撃をくらってしまって具合が悪い。

しかし、ガードされたら3発目で止めて寝ると、そこからの攻撃バリエーションが広がる。常に、レイが有利に試合を進めることができるので、非常に重要なことなのだ。



途中で止めて…、



寝るのが有効だ。

途中で止めたときの技は、二択になるが、相手も技を出していることが多いので後掃燕舞や跳弓脚がオススメ。

跳弓脚で浮かせたときの空中コンボだが、レイは狼牙揺震撃（⇨＋RK LP RP LK RK）か、龍声中段脚（➡＋LP RP LP RP RK）が入る。ダメージ的には狼牙揺震撃のほうが大きいが、けっこう入れるのが難しい。

そこで安定するなら、跳弓脚・昇り蹴り・シットスピンキックがよいだろう。ダメージ的にも、実はあまり狼牙系を入れるときと変わらないほどなのだ。



浮かせたら狼牙系を入れろ!!

まあ、どちらを入れるかは自由だが、余裕のあるときは、狼牙系をねらっていくのが真のレイ使いというもの!!ぜひねらっていこう。

起き上がりに攻める以外にも、龍声系と狼牙系はいつでも出せるように心がける。浮かせたら連続技をシッカリ入れるようにしておけば、試合を有利に進めていくことができるだろう。

起き攻め二択もマスターすれば勝利はまちがいない!!

平八対戦攻略

風神拳へのプロセスとその報酬

風神拳の当て方と空中コンボ。
そして起き攻めをモノにすべく…

担当：アディトシ



HEIHACHI MISHIMA

鉄拳2の対戦レベルも高くなり、前作のような運絡みで決まる勝敗は少なくなりつつある。これはゲーム全体を通して考えれば好ましいが、1発を最重要視するキャラにとっては、非常に厳しい傾向であることは間違いない。

それでも風神拳は捨てられない

個人のプレイスタイルにもよるが、狙うべき技の筆頭に風神拳をあげている限り、平八が1発キャラであることは事実。よって風神拳を当て、強力な空中コンボを入れていくための戦略を、常に考えていかなければならない。

空中コンボについては後で説明するとして、まずは風神拳そのものの当て方を考えていこう。

最も確実な当て方というのは、はっきり言ってしまえば相手の技をスカしたときぐらいしかない。相手の起き上がり技がぎりぎりかする位置で待っていたり、要所要所でバックステップをしたりして、とにかく距離を保ちつつ撃つ方法だ。



100%風神拳はこの瞬間。でも相手の技をすかす距離が要る。

次に奈落払いとの二択にするというもの。奈落払いを警戒させ、相手をしゃがみガードに誘うわけだが、これを実行しようとすると、かがみダッシュ中に潰されるのを防ぐため、またもや距離をとる必要がでてくる。



かがみダッシュからの往年の二択。どっちにしても距離が…。

すると距離をとる＝風神拳への伏線、と相手は読むわけで、運絡みでしか当たらなくなってしまう。

確かに前述した戦法、つまり常に距離を保って…というのは基本ではあるが、それだけでは今や勝てない。そう、近距離戦での攻防を制していかなければならないのだ。

[illegible]

相手と接近した状態での攻撃には、隙の少ない技を出していくことが格闘ゲームの基本。“隙の少ない技”とは、ここでは“出るのが早い技”と定義しておこう。

平八のそれを考えた場合、鬼哭連拳、閃光烈拳、無双連拳、その他P、アッパーなどの通常攻撃があげられる。

こういった単体技以外には、やはり連携を考えたり、威力があるものは中・上段技ばかりなので、投げ技も当然加えていこう。

連携は立ちLP（レバー前入れ）を絡ませて作ると隙が小さく反撃を受けにくい。

中でも、立ちLP・崩拳が強力。どうせなら風神拳を使いたいが、リーチがないため、必然的にかがみダッシュの距離を長くする必要性がでてくる。そこに攻撃を受けてしまうのだ。



立ちLP。レバーは前入れで…、



崩拳。一見隙だらけだが、結構使える連携。

よって普段の接近戦は、立ちLPから極力かがみダッシュをしない崩拳。そしてそれを安定してガードしだしたら投げ技、もしくは奈落払い。そうできるようになったら、相手は立ち、しゃがみのガードを意識してる証拠でもあり、安心して風神拳を撃てるシチュエーションが生じる。これが狙いだ。

立ちLPはすかってはいけないので、もう少し距離が開けば代わりに瓦割りを使っていけばいい。

立ちLPほど気軽に出していけないのが難だが“相手にガードを意識させる”という点において、この技の右に出るものはないだろう。

瓦割りがカウンターでヒットした際は、もったいないが瓦割り・奈落払い or 投げ技、といった二択。手を出す相手には、素直に瓦割り崩拳を出しておくのが定石だ。が、せっかくそれを出すのなら、瓦割り・風神拳と出すのも悪くない。ただし、瓦割り崩拳に比べれば、格段に反撃を受けやすいことは忘れないように。

瓦割り→ワンテンポ＝崩拳が来ないからしゃがみガード、と強く認識した相手にのみ瓦割り→風神拳とできるのが理想的である。



瓦割りからの二択は、鉄拳らしくないほど精巧に…。

[illegible]

無双連拳、崩拳（クリーンヒット状態でない）、風神拳後、相手に二択を迫らせないよう昇り蹴り（RK）を出すのが鉄拳界では常識。そして、それを相手がガードしだすようになったら、前述したような連携を繰り返していくのが堅い。もしくは直接かがみダッシュから、風神拳と奈落払いの二択にもっていくかだ。



風神拳がガードされた。二択にこさせないよう…。



昇り蹴り！ム、ガードされた。だったら次からは遠慮せん！

また、バックステップでいったん仕切り直すのもいいが、そこをつけこまれると、リーチがあって強力な技を叩き込まれてしまう。

クセになり勝ち（自分がそう）で、実際それほど意義があるものでもないから、ほどほどに。バックステップの代わりに影足なんか使ってみたら、マニアックだし違う展開が見られるかもしれないぞ。やったことないけど…。

[illegible]

崩拳ヒット後の話は置いておいて、先に風神拳ヒット後、つまり空中コンボについて説

明していこう。なお、浮かす技の代表は風神拳だが、⇧RPでも無双連拳でも、もちろん鬼神拳でも、それら技自体の威力に差があるだけで、入る技に変化はない。よって次からあげる連続技の1発目、浮かす技は省略する。

●立ちRK→破砕蹴

安定しすぎるほど安定した連続技。それでいて、なかなかの高威力。立ちRKが気のせいか異様に減る。初心者には



簡単すぎる空中コンボ、立ちRK。



次に破砕蹴。弧○落→○鳥みたいだね。その場起きしない相手にはH・ダウンでもいい。

超お薦めだ。

●レバー入れ立ちLP→崩拳

これも簡単。立ちLPが再び持ち上げるため、崩拳だけを入れるよりもタイミングが取りやすい。ただし、威力は立ちRK→破砕蹴よりも低いぞ。でも見た目が…という人向きだ。

●レバー入れワンツーパンチ→無双連拳

空中コンボとしてなら、最も威力が高い。無双連拳も⇧LPスタートのため、かなり拾いやすいはず。しかし失敗す



ワンツーパンチ。これもレバー前入れ。



パンパンと無双連拳。空中コンボでは、最もポピュラー。

ると…覚悟しておこう。

●レバー入れワンツーパンチ・崩拳

難度が一番高いのがコレ。ワンツーパンチの入れ方がすべてで、少しでも遅いと絶対に崩拳で拾えない。また、崩拳もワンツーパンチの硬直が切れた瞬間の最速で放たなければならず、さらに難度を高めている。風神拳でもタイミングは同じだ。

で、威力はと言うと無双連拳とドッコイ。だったら、ただの自己満…この連続技の意義は後に語るとしよう。

ちなみにワンツーパンチ以外では、立ちLP×2 or ⇧LP or 立ちLPで代用が効く。威力は2ドットほど落ちるが…。

[illegible]

一発屋、もしくはパワーキャラはダウン攻撃が非常に重要である。無論、平八もその例に漏れない。

ジャックならヒッププレス、ポールなら岩石割り、そして平八は破砕蹴。この技が入る場面で、キッチリ入れないと戦力は半減する、と言っても過言ではないだろう。では、その場面とは…。

・クリーンヒット崩拳
・奈落払い踵切り
・裏旋空刃脚（2発）



奈落払い踵切り後は…、



これを入れないと相手に痛い思いをさせられない。

この3つの必殺技のヒット後に、必ず破砕蹴は入るのだ。これを実行しないと、相手に「痛い」思いをさせられず、「風神拳以外なら当たってもいいや」などと思われ、増々風神拳が当たらなくなってしまう。

これら必殺技後以外に狙うべき場面は、空中コンボの締めとして入った風神拳 or 崩拳後である。ワンツー・崩拳の空中コンボを入れる意義は、ここにあるのだ。

〝狙うべき…〟というのはその場起きでかわされる恐れがあり、絶対ではないということ。また、うまくやられれば横転でもかわされることがある。それを理解してる相手に



空中コンボの最後が、崩拳か風神拳なら…、



狙うべきものがある。入ったら痛いぞお〜。



超ぱちき後のしゃがみLKは…、



連続技として成立。相手の状態に注目。

は無意味なので、空中コンボはワンツー・無双連拳としておくのが賢明だろう。

破砕蹴の次はしゃがみLK。このダウン攻撃は、別に場面が限定されているわけではないので、相手が倒れ破砕蹴が入らないと悟ったときは、いつでも使っていくとよい（半ば常識）。

あえて限定するならば、超ぱちき後、厳密に言うと、これはダウン攻撃ではなく〝追い打ち〟だから必ず入るのだ。よって投げ技は超ぱちきを使うのが理想で、それ以外なら金剛落とし（RP RK）のほうが、裸締めよりはまし。

さて、ダウン攻撃を入れた後は、すべからく起き攻めへと展開したい。

破砕蹴を入れたあとは、自分もダウン状態のはずだから、後転・前転で起きる相手には前転クロスチョップで攻め立てるといいだろう。

うまく相手をひるませたら、無双連拳と投げ技の二択。逆に相手に前転クロスで攻められたり、横転されるようなら以上。素直に起き上がるしかない。

しゃがみLKを入れたあとは、地斬脚でさらに追い打ちするのも1つの手だ。起き上がり技を出されるとヤバイが、素直に立った相手にはもちろん、横転する相手にも、多少のホーミング機能により追い駆けてくれる。

しかし多用は禁物。地斬脚はガードされると必ず返し技をくらうし、前述したように起き上がり技を狙われてもダメ。ガード後返し技を狙う相手には、激斬脚を出すとよい。こちちは返し技がないからね。



ホーミング性能に頼る。乱発は控えよう。

その他の起き攻めは、スタンダードに構成。起き上がり技をすかしたり、ガード後立ちか昇りのRK（返し技）を入れるか、投げと無双連拳との二択。といったほぼ全キャラ共通の攻めを地道にこなしていこう。



ポール対戦攻略

グリポキなアルティマ

今回のルーポー攻略は、アルティメットタックル小特集だ。絞めろ！

担当：C・LAN

二択そのものよりもいかにそこへ持ち込むかが鍵

ポールといえば「崩拳」、そして「二択」が強力な武器だが、それ以前に闘いの主導権を握ることが先決だ。いくらこれらの攻撃が強力だといっても、ただ出すだけでは潰されたり不発に終わるのがオチだ。

二択の軸となるのは、

☆┬落葉or投げ
　└右アッパーor右飛天脚

といった、つまりは投げor落葉と中段攻撃であるが、真に重要なのは☆の部分――二択に持ち込むきっかけとなる行動――である。

☆は平たくいえば、「ポール側が先に動ける、もしくは相手がガードしたくなる状況」といえる。例えばパンチを当てたあと、瓦割りをガードさせたあとなどだ。あるいは逆に、こちらが相手の技をガードしたあとでもいい。

崩拳についても同じようなことがいえるが、こちらはかなりバクチ性が高い。届かないほどの遠距離、あるいはパンチが届くほどの至近距離でない限りは、ある程度適当に出していってもかまわない。相手の出した技の戻りに、滑り込むようにして繰り出すのが理想だが、あくまで崩拳はバクチ技。あまり神経質にならずに使っていこう。


二択に使う技は右アッパーなどの中段攻撃。

通常の立ち合いは、パンチなど、スキの小さい技から派生する、連携の豊富さが有利不利を決める一要素となる。その点でポールは、実は意外に攻め手に欠けるキャラである。そのぶん近づいてしまえば非常に強力な攻めを展開することができる。接近するプロセス、つまり☆をいかにして作るか、ということが最重要事項になってくるのだ。


そして投げor落葉の立ちガードできない技だ。

真に必要なのは中間距離での攻防

相手が落葉の届かない間合いにいるときに、☆に持ち込む布石となる行動にはどのようなものがあるだろうか？

①技を出す
②近づく
③様子を見る

大別するとこの3種類だ。

①技を出す

具体的に出す技は、

疾風、崩拳、三宝龍（双飛天脚）、葉桜系、10連コンボ

といったところ。純粋な「攻撃」、防御も兼ねた「牽制」、あるいは「接近」といった目的がある。だが、これは直接☆に結びつけるというよりは、ダメージを与えられたらラッキーという、いうなれば状況の維持という目的が大きい。


牽制の意味も兼ねてチクッ。これが返されるなら③や返し投げで対応を。

②近づく

直接斬り込む際には、

⇨⇨…**ダッシュ**
⇩⇧…**ホバー**

の2とおりが考えられる。ダッシュは途中でのキャンセルが可能で、つまり細かい距離の調整が容易に行えるのが利点。


ダッシュは小刻みに前後に行ってから、


近寄って攻撃する。ときには迷わず一気に行くのも手だ。

一方しゃがみダッシュは、上段をかわしつつ一気に間合いをつめられるのが強みだ。近づくことができたら、そこから二択に持ち込める。

二択の基本は投げと右アッパー。これにダッシュならば落葉、しゃがみダッシュならばしゃがみパンチ・葉桜も混じえていこう。

反応がいい相手には、返し投げを入力してみたり、あるいはダッシュ（orしゃがみダッシュ）からガードする。そういった方法も挙げられるだろう。


このへんからしゃがみダッシュ。


こんなに滑る。しゃがみ技なら円滑に出るぞ。


投げや右アッパーで攻めてもいい。ちなみにこれは葉桜。

③様子を見る

まあ読んで字の如くだ。相手が手を出してこなかったら、いずれは①か②を選択する必要が出てくるぞ。

これらの選択は、結局は相手次第という部分が大きいのは対戦ゲームの性格上否めない。だが、攻防のバリエーションを知っておけばより多く

の状況に対応できるのは間違いない。敵を知る前に己を知ることも大切だ。

鉄拳2のポールといやー U・タックルに尽きる!!

ここからは、鉄拳2になって加わった、ある技にスポットを当てて使い方を説明していこう。その技とはズバリ、

アルティメットタックル

である。

まず大前提として「闇雲絞めが出せる」ということが重要。どうしても出ない人は、1P台で2コイン入れてでも練習しよう。そのぐらい使える技だ。

U・Tは相手の状態（立ち、しゃがみ）に依存しない。そして、これが入れば、

5＋5＋8＋8＋35＝61

のダメージが確定。その後、起き攻めまでできるというオイシサだ。

U・Tを仕掛けるタイミングだが、これはもう☆から、そして中間距離から①～③の中に組み込んでいく、という



これがU・Tの最大間合い。これより少し近い間合いから出すのがセオリー。立ちⓅ→U・Tや瓦割り→U・Tが効果大。

方針でかまわない。

また、相手がちょっと強引に投げにくるようなタイミング…例えば崩拳や疾風をガードさせたあとなども、狙い目の1つといえる。

U・Tを使う上で大切なのは、相手がガードしたくなる瞬間を見極めるということだ。ただしU・Tは出かかりが弱いので、近い位置から出すとまず潰されてしまうため、間合いも重要。

そして闇雲絞めを決めたあとは⇩LKのシットスピンが一応安定だが、相手の行動によっては様々な攻めを展開することができる。

シットスピンキックが当たるのは、相手が起き上がり攻撃を出そうとしているときである。素早くその場起きされるか、あるいは寝たままでいられたときは、シットスピンがガードされるかスカるので注意しよう。

ここらへんは読み合いではあるが、半安定のシットスピンがある分こちらが有利。どういうパターンがあるのか、表を参照して闇雲絞めの後はぜひとも起き攻めにいこう。

〈闇雲絞め後の攻防〉

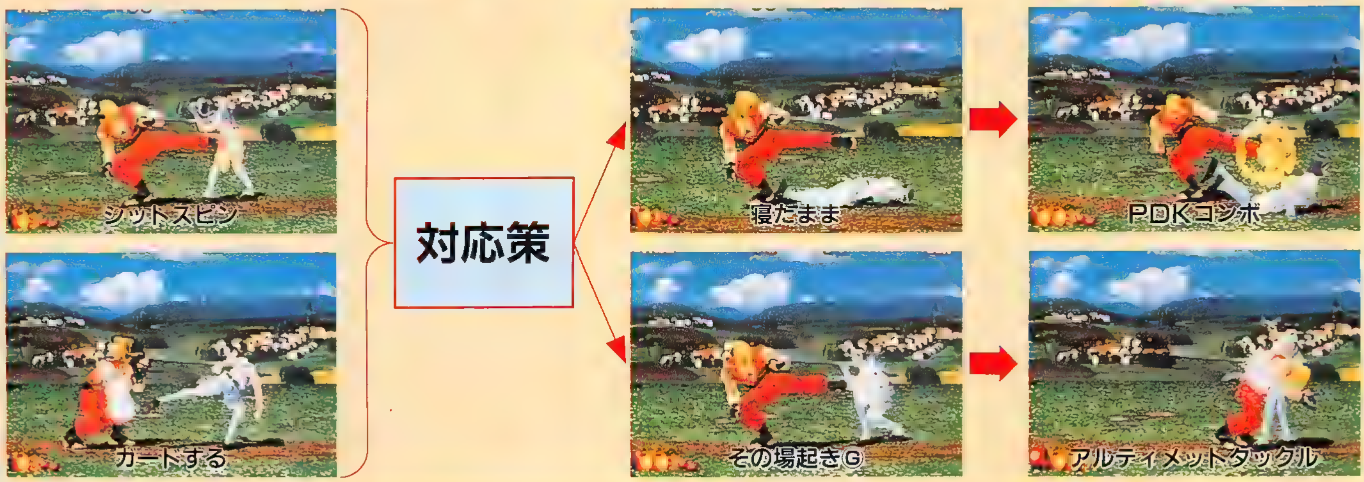
ポールの行動	勝てる事例	負ける事例	解説
シットスピンキック	起き上がり攻撃	その場おき下Ⓖ 寝たまま	安定した追い打ち。基本はこれと考えていいだろう。安定しているとはいえダメージも小さく、また回避されることがあるので以下の3つも使う。
ガードする	起き上がり攻撃	読み外れてくらう	少しだけ前進して上下どちらかに絞ってガード。うまくガードできたら二択に持ち込むか、昇り蹴りで返す。下段なら双飛天脚が返し技になる。
逆PDKコンボ	寝たまま	起き上がり攻撃	相手がそのまま寝ていた場合は逆PDKコンボ。女キャラは判定が小さいので普段は入らないが、この状態なら入る。岩石割りでも可。
アルティメットタックル	その場おきⒼ	寝たまま 起き上がり攻撃	シットスピンを回避しようとその場起きをした場合は再び闇雲絞めへ…。2回連続で決めるワケだからそのラウンドは勝ったも同然だ。

〈闇雲絞め後の位置関係〉



闇雲絞めが入った後は、相手はうつぶせに倒れているために後転、横転はできない（レイ以外）。さらに足をポール側に向けているため、起き上がり攻撃もガード後に反撃できるものが出る。

〈その後の流れ〉



ニーナ対戦攻略

ディバインへのコンビネーション

単発で使うよりは当たりやすい状況をつくり出そう。

担当：がっちん
情報提供：㊝



NINA WILLIAMS



ディバインキャノンで浮かせるのを目的としてみる。

本誌では初となるニーナの対戦攻略。今回はテーマを「浮かし」にしぼり、こだわって攻略していこう。ということはディバインキャノンコンボが中心となるね。

まずは基本戦術

だが、基本が大事なのはどこの世界でも同じこと。単発でディバインキャノンコンボまたはディバインキャノンを使ったところで簡単に当たってくれるわけではない。要は誘って使おうということ。

では、いつものとおり近距離と中距離でわけて考えてみよう。ムックのときよりは技を絞っているぞ。

●近距離

近距離での攻防は、技の出が早いニーナが圧倒的に有利なように思えるが決定打に欠けるのでそうでもない。先手は取りやすいが大ダメージは与えにくいのだ。

それならばということで、近距離ではパンチの連打系で押し返すことをオススメする。もちろん、パンチの連打だけではシロウトっぽいので、

セメタリークラッシュ
スパークコンボ
10連コンボ

に発展させていこう。

素早いパンチで押し返し、下段や中段攻撃へと派生できれば理想的だろう。

また、相手を押し返す手段としては**フローズンキック**も非常に強い。しゃがみパンチがカウンターヒットすれば、そのあとのキックも当たるので2ヒットとなる。

なお、これらの闘い方は至近距離からやや相手を離しディバインキャノン系で浮かすための基本戦法。密着戦を挑みたいのならアッパーや投げを駆使して闘うとよい。それらの戦法はまた機会があればやっていこう。



近距離ではパンチからの派生技や…、



フローズンキックで押し返す。

●中間距離

この距離での闘い方は一概に統一できないが、

クリークアタック系
ハンティングキックコンボ
蟹挟みまたは蟹挟み
ディバインキャノンコンボ

が有効。

クリークアタック系とは、サイドキック↓RPからの派生技のこと。すべて3段目までは連続攻撃となるが、クリークアタックコンボ以外はすべて3段技なので最後までつながることになる。



やや距離が空いたのなら、サイドキックを置いておくように。

威力のみを考えるとレフトハイキックがよいが、相手をダウンさせられるのはライトハイキックのみ。起き攻めを加味すればこっちがオススメ。

また、3発目のキックはサイドキックかパンチがヒットしたのを確認してから出すこと。ガードされると相手につけいるスキを与えてしまう。

そのようなときは、さりげなくクリークアタックコンボで刻みにいこう。

なお、単発のディバインキャノンコンボはイマイチと言ったが、まったく使わないわけではない。相手が不用意に突進してきたらカウンターで浮かせてあげよう。



スカる可能性はあるが、いきなりのディバインも使う。

目指せ！浮かせニーナ

さて、本題のディバインキャノンコンボに移ろう。

いかに当てやすく仕向けるかは、さきほどの基本戦術の応用に過ぎない。相手を押してるときや押し返したとき、五分五分に近い状態からディバインを出すと有効なコンビネーションとしてその威力を発揮する。相手も押し返そうとするのでカウンターを取りやすいというわけだ。

その状態とは、ニーナが以下の技を出したあとが有効。

ローキック→アッパー
フローズンキック



アッパーで浮かせられなくても、



次はディバインがある。

ハンティングキックコンボ
ライトローキック→バックスピンチョップ
などになる。

別にこれらの技にこだわることはなく、要はいかに当てやすいコンビネーションを考えるかがポイント。そう、相手が反撃したくなるときがそのポイントとなる。

また、ディバインキャノンコンボかディバインキャノン単発で使うかは難しいところ。技の出しやすさは断然コンボのほうだが、1発目がカウンターでないと浮かせられないのがイタイ。まあ、カウンターでヒットするように誘っていくのが今回のテーマなのだが…。


投げをかわせることもある。

なお、スライサーのほうが姿勢が低く相手の技をかわしやすそうだが、単発でも大差はないようだ。

だが、ディバインキャノンコンボのコンビネーションもすべての技に対して有効ではないので注意してくれ。

深く踏み込んでくる素早いアッパー系や、小ジャンプで襲いかかってくるハンティングキックコンボ、ジュンの流雲壁にも弱い。相手の対応策が優れていたのなら考えて使っていこう。

浮かせたのなら空中コンボへ

うまく事が運び、相手を浮かせられたのなら次は空中コンボのお仕事が残っている。いままでは昇り蹴りが超安定だったが、さすがに多くのコンボが見つかってきた。


パンチ2発から…、


ディバインキャノンコンボ。ちょうどショートバウンドを拾う感じでいこう。


ニールキックは安定ではないがやる価値はある。

ニーナのオススメ空中コンボ

LP→ワンツーパンチ→ディバインキャノンコンボ→ニールキック（LP→LPまたはRP→RP）
RP→フローズンキック→ニールキック
RP→スパークコンボ
RP→フラッシュコンボ
RP→昇り蹴り

一番のオススメは、**LP→ワンツーパンチ→ディバインキャノンコンボ→ニールキック**になる。

すべてのパンチはレバー前入れで行うこと。レバーを入れないと届かないぞ。ディバインは早くても遅くてもいけない。このタイミングは慣れるしかないだろう。

そのタイミングはパンチ2発のときに大きな差があり変わってくる。じつは右パンチでも左パンチでもこのコンボはOKなのだが、左パンチの場合は的確に狙うように行い、右パンチの場合は最速を心がけて行う（パンチのつなぎ方によっては早すぎてもいけない）。どれがやりやすいかはプレイヤー次第となる。

最後のニールキックは正確には入らない。横転かその場起き上がりでガードされてしまう。だが、それも読み合い。ニールキックを見せたあとに相手の動きにつけいることも可能だろう。

蟹挟みを出すコツ

ニーナには関節技が多く用意されている。だが、掌握は抜けられてしまうのでおもしろくない。でも蟹挟みは難しくてぜんぜん決まらないという読者に送る、コマンド入力のコツをお教えしよう。

まず、掌握のつもりでやっても決まらないので、いつものタイミングは忘れること。

で、掌握でも蟹挟みでもコマンドを入力すると地面をホバーリングするが、蟹挟みの場合はそのホバーリングが終わってから、コマンド受付時間ギリギリでキック同時押しをしないといけないのだ。

よって、アキレス腱固へ移行する場合、コマンド入力後は一気に5回ボタンを叩かなければならない（蟹挟みとアキレス腱固のコマンドがあたかもつながっているように）。そのあとのボタンもなるべく同間隔で、ムラの出ないように一定のリズムで押す。

これでも出ない場合は、蟹挟みでつかむボタンのタイミングがまだ早いか、ボタンの入力に大きなムラがあるのだろう。


ホバーの途中ではなく…、


ホバーが終わってからつかむ。

ロウ対戦攻略
速さを生かして攻勢へ

手数で勝負！でも見極めも大切！間を上手に使いたい。

担当：するする



MARSHALL LAW

攻めて攻めて勝機を待とう

ロウというキャラクターは、受けに回ると返し系の技がないため、かなりつらい闘いを強いられる。

そういった状況は、闘いの中でいくらでも生まれるが、その打開策は、ひたすらガードに徹し、相手の攻めを止めることしかない。

そういった状況をできるだけ作らないようにすることが、ロウの理想の展開、闘い方になる。そのためには、受けに回っていてはダメ。できるだけ攻めて、その中でチャンスを作るようにしていきたい。

今回の対戦攻略では、その辺をしっかり押さえた中で、ロウの闘い方を書いていく。



ガードは基本。とくに10連はしっかりガード。反撃へ！

開幕ダッシュは左連拳で！

技の出、2発、3発と続くその速さがピカ一の左連拳を、開幕ダッシュで使うことにより、かなりいい確率で闘いの主導権を取れる。

少しでも分のいい闘いが展開できるなら、それを最大限活用していかなければならない。まずはその開幕左連拳スタートで展開できる闘い方を表にまとめてみたので、見てもらいたい。

開幕を左連拳でスタートする。通常左連拳は5発まで出したくなる技だが、まず相手の出方を見る意味も含めて、2、3発までで入力を止めておく。これで入れば次の展開へ進める。しかしバックステップで後退されれば当たらず、4、5発と続けていると必ず反撃をくらう。まずこれを見極める。

開幕 → 左連拳 → ガードされた！
左連拳 → 当たった！ → ナックルコンボ → ガードされた！
＊左連拳に戻ってもいい
ナックルコンボ → 当たった！ → 倒れる！ → シットスピンキック

《ガードされた後の展開》

ガードされた！ → 様子を見て → ガードしている → 投げ
様子を見て → 攻撃してくる → ジャンプミドルキック



左連拳スタート。相手がこれを待つには下がるかガードになる。

3発目が入る場合、再度左連拳を入力しガードされるまで攻め続ける。そこからナックルコンボへつなげば倒せる。

倒れたらダッシュして近づき、シットスピンキックで一撃し、ライフを減らす。

倒せるところまで持っていけると一番いいが、ガードされることを忘れてはならない。

当然攻撃が止めば（技と技のつなぎ目）反撃に出てくる。

ガードされた場合の対応として、反撃に備えてガードする、技の出の速さを使って再度攻めに出る、ジャンプミドルキックでその場を凌ぐ、の3つの方法がある。



ビシッとシットスピンキックを倒れているところへ。

1つ目のガードする方法は、一番安全そうだが、ガードには、上、下と2通りあるので、相手の動きをしっかり観察しなければならない。これは、相手の技を覚えておかないと反応できないので、慣れておく必要がある。とくに下段スタートの攻撃が多いキャラクターに注意しておく。

もう1つ怖いのは投げにくる場合。ただボーッとガードしているようだと確実に狙われるので、ガードする場合は、投げ返せるよう、投げのコマンドを即入力できるようにしておく。しかし見てから反応できるものではないので、投げにくると予想して入力しておくほうが無難だろう。



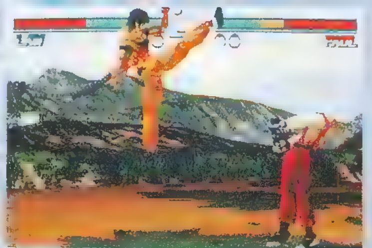
投げ入力をしておくクセをつけておくと投げられにくくなる。

2つ目の再度攻め込むについては開幕と同じになるので、ここでは省略しよう。

3つ目のジャンプミドルキックで脱する方法は、攻めてくる相手にほぼ100%入るといっていい技だ。

「困ったときの1発！」的な使い方ができる技なため、攻撃に出た相手に精神面で大きなダメージを与えること間違いなしだ。

だが、やたら出していくと確実にガードされるので、多用は避けたほうがいい。



わ～どうしよう～ってときにジャンプミドルキックを1発！

ちょっとした間に気をつけよう

攻めることに集中していると、ふとした間が時折できることがある。

この間とは、時間のことも指すが、相手との距離にとくに注意したい。

中でも一番注意したいのは、一撃必殺系の強力な技を持つキャラクターに対してだ。

当然その間に一発逆転をかけてくる。これを忘れて攻め込んでいくとカウンターとなり大ダメージを受ける。

地道に攻めるロウにとって大ダメージは大変不利。これ



つい攻撃に！し、しまったーくらうーっー助けて～っー

は絶対に避けなければならない。

その間ができたときは、できればガードに徹したい。

突然できた間はそんな感じで対処すればいい。もし2人とも様子見状態になったら…。

左連拳で主導権を取りたいところだが、これは上段攻撃のため、ガードされやすい。

となれば下段攻撃しかないだろう。

下段攻撃から始めるならやはり3連ハイキック下段スタート、ドラゴンブレスといった連続技ものだ。

ただしこれらは目先を変えるものなので、倒すまでに至らない。少しずつだがダメージを与えていく手段として使っていく。


下段スタートの3連ハイキックも意外に使える。

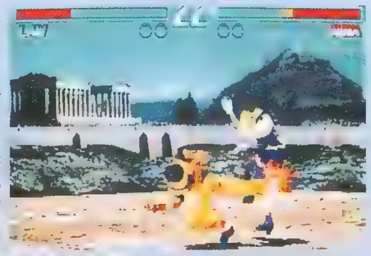
もちろんこれだけでは読まれてしまうので、ガードされるのを覚悟の上の左連拳を混ぜて二択にしていく。

やや大きめの間には [illegible]

ここで言う大きめの間とは、時間、距離も含むが、もしそういった間ができたとき、ロウはどう対応していけばいいのだろうか。

こういった場合は、一気に距離を縮められるドラゴンスラッシュや、スライディングで攻めるといい。

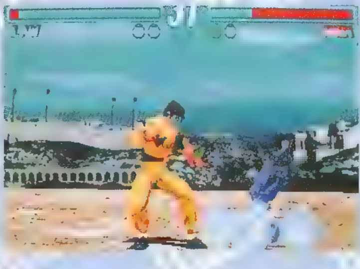
前者の技は、ガードさせればよろけるし、近距離になるので、展開もよくなる。


出しにくいが、それがわかっているだけに効果は絶大！

後者の技なら、倒すことが可能になる。

どちらも不意討ちでないと効果が出ないもの。見られている状況では出さないこと。

また、ドラゴンテイルを不意に出すのもいい。モーションが大きいため、相手が動いているとき、起きた直後なんかに最適。もしこれで倒れれば、頭を自分側にして倒れるので、身体の細い女キャラや、レイ、ロウ以外ならもう1発ドラゴンテイルを入れることも可能だ。


ドラゴンテイルのいいところは頭がこっちになること！

サマーの使い方

はっきりいって使わないほうが無難。もし使うとしても、アッパーで浮いたあとの追い打ちでシットストレートサマー系を出すぐらい。

対戦慣れしている相手だとサマーのモーションをしっかり見てくるので、ガードは完璧、当て身、反撃を100%くらうことになる。

だけどロウ使いとしては出したいよね。それを実現させるにはどうしたらよいか。

まず出せる条件を探すと、相手が強気に攻めてくること、あわてているとき。

これはラウンドが進む中で自分のライフのほうが多かったり、時間がなかったりして、相手が近づいてくることがわかっているときだ。

そういった状況のとき、ダブルサマーを出してやる。攻め込むことだけ考えている相手は、ガードが遅れる。1発目をガードしてもつい前へ進み、2発目をくらうなんてことも！

最も効果的なのは、離れたとき。当然相手は急いで接近したいはず。そこにダブルサマーだ！

2発入ったあとは、しっかりダウン攻撃を入れること。


きた！いくぞダブルサマー！ときどき出すのが効果的だ。

追い打ちについて

相手を倒す、浮かしたあとすることといえば追い打ちだ。

ダウンしている相手に入れられる攻撃は確実に入るものとしてシットスピンキックがある。これは、起き上がりが早いダメージでのダウンで使う。ダメージが多ければ、ダウン攻撃へ。または踏みつけといったところ。

これに起き上がるところに入れていく技を加えていく。

ドラゴンテイルでもう一度倒すのもよし、起き上がるところを下段スタートの3連ハイキックで拾い上げてもいい。

もちろん相手もくらいたくないので、攻撃に出ることも。その辺は確率に期待したい。


起き上がりに下段スタート3連ハイキック。拾えるぞ！

浮いたときはどうするか。

そのときの追い打ちは、一番使用頻度の高いシットストレートサマーや、左連拳からナックルコンボにつなぐ技、そしてスピンキックコンボといったところ。

それらの技が出しにくい、反応しにくいような人は、ジャンプミドルキックだけでも十分だ。


さあ浮いた！左連拳からナックルコンボで戦意喪失させよう。

あとは精進あるのみ!!

今回の攻略では、1つ1つ細かくはやらなかったが、それは個々の技に対してガードがしっかりできればいいこと。

文章でどう説明しようと、読み手がそれを実際に体験しなければ身にならない。

頭だけの理解でなく、実戦で1つ1つ対応能力を身に付けていってほしい。とくにコンボ系のガードは、リズミカルにガードしていかないといけないしね。

基本さえ押さえてしまえば、あとはロウの力を信じて闘うのみ！強いぞロウは！

ミシェール対戦攻略

連携技を布石とした連携

連携技を単発で使うのではなく、さらに連携させるテクニックをマスターしよう。

担当：GYU



鉄拳2発売から数カ月が過ぎ、星の数ほどの対戦が行われた今、ただ漠然と闘っているだけでは勝利を摑むことは難しい。

ここでは巷での評価の高い（キャラ性能・美貌・色気などあらゆる意味において）鉄拳2女キャラーズの1人である放浪の女拳士、ミシェールで勝つために必要な知識とテクニックを伝授しよう。

ミシェールの狙い

まず攻略に入る前にミシェールのキャラ特性について触れておこう。

ミシェールは崩拳などの強力な打撃技が印象に残る。鉄拳2の中でも女性キャラということもあって威力よりもスピード、特に連携技に重きを置いている。例を挙げるなら連携下段脚といったところか。

しかしいくら連携技が豊富といっても、それらを出すだけで勝つことはできないということは明らかである（どのくらいかというと東から日が昇るくらい）。

では勝つために必要とされることとは一体何であろう。やはりその連携技を単体として用いるのではなく1つの連携技に意味を持たせ、さらに別の連携技を一つの流れとして、つなぎ相手にスキを与えずに倒すといったことである。

さて、テーマをひと通り説明したところでさっそく実戦を想定した攻略に入ろう。

しゃがみ状態への布石

まずラウンド開始時の光景を想像してもらいたい。マイキャラ、そして敵キャラも立ち状態のハズである。

なぜこんなことを説明するのかというと対戦の基本は、互いに牽制し、間合いを取りつつダメージを与えること。ミシェールの連携技にはしゃがみ状態から入力しなければならないものが多数ある。だが、これらを使うためにいきなりしゃがむことは強力な中段攻撃の多い鉄拳2においてかなり危険なことである。つまり最初は立ち状態から出すことができる連携技を用いることが理想である。


立ち合いでは…、


上・中・下段の…、


連拳下段脚をメインに使う。


相手の技を止めることに有効な、


衝腿通天砲。

ではさっそく立ち合いで用いる技を説明しよう。

まずは連拳下段脚で攻める。

基本的には、連拳からの派生技。

この連携技の最後の部分である下段脚は前掃腿とモーションが同じであるため、出したあとはしゃがみ状態となる。また連携の1段目がカウンターヒットした場合は、連続技になるということも記憶してもらいたい。

そして衝腿も立ち合いで重要となる技の1つ。この場合の衝腿とはRP・LK同時押しのことである。この技はしゃがみRPから衝腿へつなぐ技で基本的に相手の攻撃を止めるために用いる。このあとに連携として通天砲を出すこともできる（衝腿通天砲）が、これはまず空中コンボ（後述）以外に用いることはない。

他にも立ち合いで重宝する技に迅脚前掃腿や崩捶下段脚があるが、その効果は前述の連拳下段脚と同じようにしゃがみ状態へモーションが移行すること。ただし迅脚の場合、前掃扇腿までつなぐと硬直が長いため、ほかの技に連携させづらいことに注意。

ここまでで立ち合いで出すべき技をいくつか説明したが、これらの利点は攻撃判定の発生が早いことと硬直が短いということ。そして次の技に連携させるための布石となる点である。

布石を生かした連携

前述の連拳下段脚（迅脚前掃腿・崩捶下段脚）を使う意味はこれらの技を出した後、しゃがみ状態へモーションが移行する点にある。

もちろんこのあとはしゃがみ状態から入力する技をつないでいくわけだが、下段脚がヒットした場合とガードされた場合でこちらの対応を変える必要がある。

●下段脚がヒットした場合

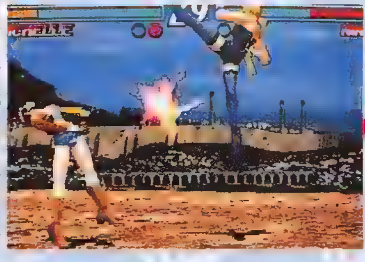
この場合はミシェールが有利。下段脚がヒットしたあとに相手が技を出してくるならば蒼空砲を出そう。下段脚から最速のタイミングで出せば、昇り蹴り（吉光、ミシェール、ジャックは除く）以外には負けることはない。もちろん昇り蹴りに対しても、技を出さずにしゃがんでいればくらうことはないので、スカして技をきめる。



下段脚がヒットすれば…、



蒼空砲が安定。



しかし昇り蹴りには負ける。安定じゃないって！

下段脚のあとに相手がガードに徹する場合は中・下段の二択で攻める。立ちガードには後掃腿（＋穿弓腿）。しゃがみガードには蒼空砲を使う。またこの二択からさらに二択をかけるなら、蒼空砲の代わりに斬捶前掃十字把（扇腿）と斬捶からの槍弓腿を使おう。



下段脚のあとにガードする相手には…、



後掃穿弓腿か…、



中段の２択だ！

●下段脚をガードされた場合

下段脚をガードされた場合は五分の状態になる。例えば下段脚のあとに、相手が出の早い技（立ちKなど）を出すときに蒼空砲を出しても負けるが、逆にそれを読んでスカして攻めることもできる。もちろん出の遅い技に対しては蒼空砲が勝つ。

空中コンボへの布石

衝腿（RP・LK）は1段目のしゃがみRPがカウンターヒットすれば2段目もヒットする技だが、これも2段目のヒットorガードで対応を多少変える必要がある。

●ヒットした場合

衝腿がヒットした場合は連拳下段脚や迅脚前掃腿、虎身肘などの出の早い立ち技で攻めてもいい。しかし昇り蹴りなどの出の早い技で対抗されると負ける。

●ガードされた場合

この場合は手を出してもまず負ける。しかし…。

衝腿がヒットしようがガードされようと相手がⓅなどでこれらの技を潰そうとしてくるなら、レバーを後ろに入れて相手の技をスカして天砲を狙う。衝腿は相手の技を止めるだけではなく、天砲への布石としての役割もあるのだ。

空中コンボ

空中コンボの乏しいミシェール。しかし天砲や通天砲で浮かせたからには確実につないでいきたいものだ。

そこでお薦めなのが**天砲（通天砲）→衝腿通天砲**。この連続技は天砲で浮いた相手に空中で衝腿（RP・LK）を当てて、さらにダウンした相手に自動で衝腿通天砲の3段目が追い打ちとしてヒットするというもの。基本的にミシェールはこれ1つで十分だ！



相手を浮かせたら…、



衝腿で空中ヒット…、



さらに追い打ちだ。

起き上がりを攻める

鉄拳では相手の起き上がりを攻めることが非常に重要である、ということは周知の事実である。もちろんそれはミシェールにとっても変わらない。ここで起き上がり攻めについて説明しよう。

まず起き上がり攻めで最も有効なのが、相手が起き上がる瞬間に後掃腿（＋穿弓腿）を重ねる方法だ。ベストのタイミングなら、穿弓腿でもう1度相手がダウンするのでさらに攻めることができる。失敗しても後掃腿で追い打ちをきめたと考えれば問題はない。

また相手が起き上がる瞬間に転身腿（LK・RPのみ）で移動して起き上がり蹴りをかわす方法もあるが、タイミングが難しいので安定するなら後掃腿（＋穿弓腿）だ。



起き上がる瞬間に後掃腿を当てれば…、



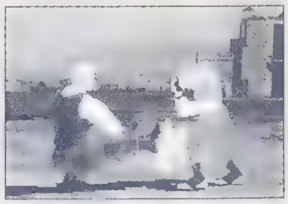
穿弓腿も空中ヒットする。

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.156
11.30 30 November 1995



●いわゆるひとつの「年末進行」という時期になってきました。去年以上にハードスケジュールな編集部ですが、本誌そのものはもちろん、ムックやビデオも他社以上に内容の濃いものを作っていきますのでよろしくお願いします。話変わって、鉄拳２大会も開催間近。ハメなしのニューバージョン基板での闘い、さてどうなる？



©NAMCO LIMITED

見たぞ新作！やったぞ傑作!! 熱いぜ！ボクらのニューゲーム!!

読んで必勝！試して完勝!! 完全決着のアルティメット攻略！

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト 11月30日号

表紙:「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」SNK イラストby藤原ひさし/表紙写真:「バーチャロン」SEGA 1995

JACK-2対戦攻略
パワーを持ちすぎた男の生き様

10連なども含んだ、基本となる接近戦を教えよう。

担当：キャサ夫



JACK-2

鉄拳が発売されてから結構たった現在、ジャックがどのくらい強いのかというのがわかってきたと思う。

そこで、さらにジャックの有効と思われる技を使った対戦基礎を紹介しよう。



まずは、ラウンド開始時からの連携を説明していこう。

開始時にできることは3通り。

技を出さずに相手の様子を見る。これは超安定。ストレートエルボーもかなり使えるが、くらっても、ガードされても仕切り直しになってしまうので、あまりおすすめはしない。

今回おすすめするのは、開幕10連コンボ。



超おすすめ、開幕10連のこの下RP。

1発目の下RPの出が早く、初めは下段3連続なので超おすすめ。

ポール、ニーナ、準といった当て身投げを持っている相手には、最高でも4発目までしか出してはいけない。大抵、下段3発をくらって、4発目の中段をガードし、そのあとの5発目中段を当て身するからだ。

それ以外の相手の場合は9発、もしくは8発止めが良いだろう。



10連の…発目以降はすべて当て身投げされちゃう。

一応ジャック10連は9発目、旧、新のどちらも当たればダウンを奪うことができる。もちろん9発目が当たれば無条件で10発目もヒットし、大きなダメージを与えることができるが、ここは高望みをしないのも一つの手だ。

さて、10連を途中で止めたあとの連携だが、ここで選択できるのは3つ。下段、中段、そして投げだ。

3発目の下段止めの場合は、次の4発目中段が返せるので反撃してくる場合が多い。

しかし、このときくらう技は出の早い下パンチ系なので、ダメージは極めて低い。

反撃されず、再び攻撃が可能な場合の自分の状況は必ず、しゃがみ状態。これをちょっと覚えておいてほしい。



自分がしゃがんでいても出せる、パワーシザース。

3発止めで有効な技は…。

- ●メルトダウン
- ●ダブルハンマー
- ●シザースメルトダウンorメガトン
- ●メガトンストライク
- ●投げ

これらの技が挙げられる。

4発止め、自分が立っている状態のときは、

- ●シザース系
- ●メガトンパンチ
- ●立ち状態からのダブルハンマー
- ●ハンマーラッシュ各種
- ●メガトンスィープ
- ●再び10連コンボ

こういった技が有効なのである。

基本的に下段から下段へ、中段から中段といった、相手の裏を読んだ攻撃が使えるのである。

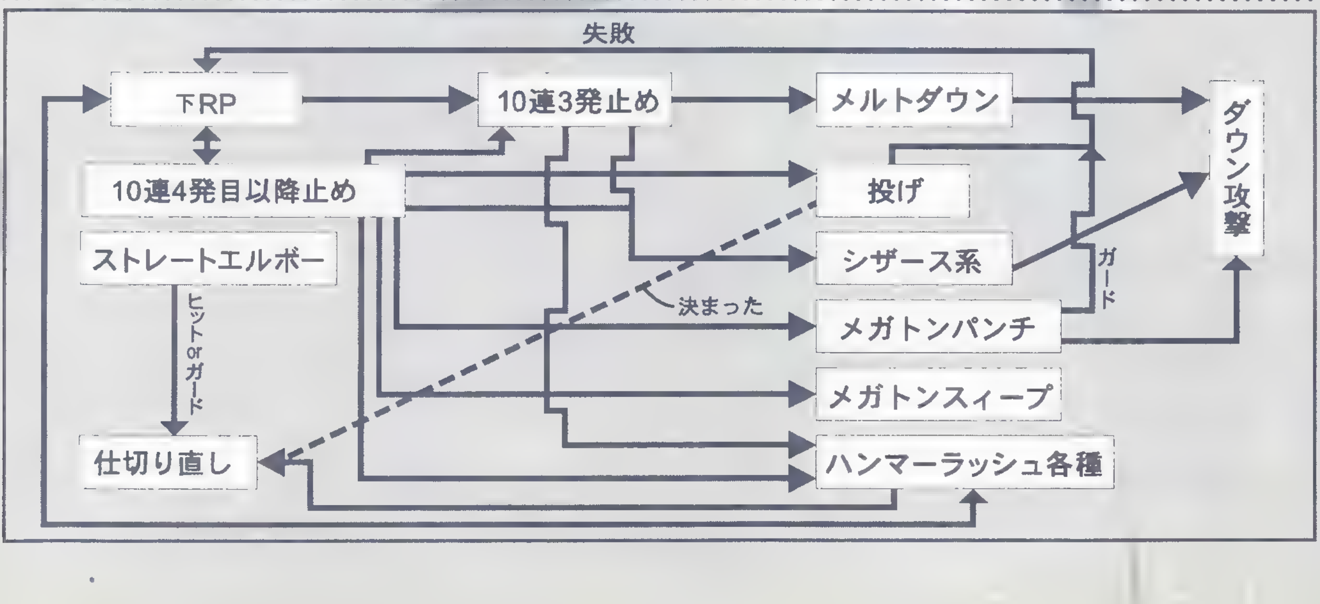
基本はやはり、下段攻撃のハンマーラッシュ系でねちねち攻撃するのが理想。しかし、ジャックの必殺技は単発だが、当たれば体力MAXから3分の1程度は減らす技ばかり。

特に中段のメガトンパンチ、シザースメルトダウンはスキが小さく、攻撃力は高いのでおすすめできる。



クリーンヒットすれば体力3分の1以上減らせるM・パンチ。

とりあえず、技と技をつなぐ連携説明をしたが、これだけでは普通ピンとこないので、ワンポイントアドバイスで注意点などを教えよう。



覚えておくとお得だよ

●ワンポイントアドバイス
「結構使えるお尻」編

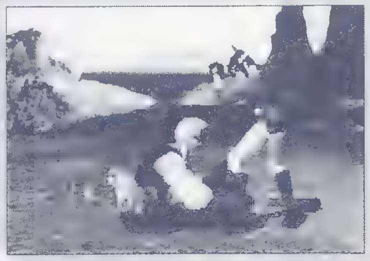
ヒッププレス（↘両P）という技がある。

攻撃力が高いのだが通常ではほとんど決まることがないので、主にダウン攻撃として使用される。

カタパルトスルーで投げたあとやメガトンパンチ、シザースメルトダウンが当たったあとに出すと必ず決まる。だが、相手がダウンしている時間の少ないときなどにも有効。

お尻そのものはかわされるが、反撃をしにきたところにブラッドファン（LPRPを交互連打でOK）がドカドカとヒットし、迎撃できる。

相手体力が少しのときは自らお尻で跳んで、フィニッシ



この瞬間に昇り蹴りで返される。バレるとマズイ。

ュブローに使うと良い。だが、昇り蹴りを待っている奴には返されるので注意。



お尻が当たらなくても、ちゃんとフォロー。

●ワンポイントアドバイス
「返し技」編

相手のスキのある技をガードしたとき、何をやればよいのか？

基本的にやることは投げと打撃の二択がセオリー。

投げは威力のあるパイルドライバーがベスト。打撃ならばパワーシザースからのさらなる二択、ダブルハンマー、



ダブルハンマーの1発目が早いんだなぁ。

10連始動しゃがみパンチがおすすめ。

昇り蹴りを持っているキャラクターは昇り蹴りでもよいが、ジャックは持っていないので、こういった技の出が早いのも覚えておいたほうがよいぞ。

ちなみに立ちガードをする相手にはリーチの長いメガト



ジャックの昇り蹴りはこれで精いっぱいなのだ。使えない。

ンスィープをおすすめする。

●ワンポイントアドバイス
「起き攻め」編

ダウン技で相手を倒し、起き上がりに何をしたらよいのか？何の技が有効なのかを説明しよう。

倒れている相手に無条件で当たる技を挙げてみよう。

●シットフック（↓LP）
●シットスピンキック（↓LK）
●メガトンスィープ
●キャラクターによって異なるが、ダブルハンマー1発目

この4つが無条件で当たるのだ。

起き上がらずに待っている奴には必ずこれらの技を決め



安定ダウン攻撃のしゃがみLK。



キャラによっては倒れてるところにダブルハンマーがヒット。

るべし。

起き上がりと同時に技を出して、蹴り起きを潰すことが可能なのは次の3つ。

●メガトンパンチ
●ダブルハンマー
●パワーシザース

タイミングを合わせて出さないといけないので少し難しい。でも当たったときは、そのラウンドではたいてい勝つことができる。



起き上がりをかわしてメガトンパンチ。基本だね。

●ワンポイントアドバイス
「入力法」編

似たようなコマンド投げの多いジャック。よくパイルドライバー（↙→両P）を決めたつもりなのに、なぜかピラミッドドライバー（⇩⇘→LP）が決まっている状況がたまに見られる。

パイルドライバーを確実に



パイルドライバーを失敗して、このピラミッドドライバーが…。「ぬるい!!」

出す入力は前から下を通し後ろまで回して、前へ入れれば必ず出る（⇨⇘⇩↙⇦➡黒い部分がパイルドライバーコマンド）。

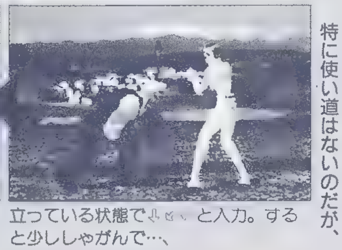
ジャック使いとしては絶対に覚えておいたほうが得な入力法である。

●ワンポイントアドバイス
「お手軽アッパー」編

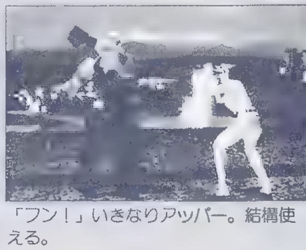
バイオレンスアッパーという素早く、ヒットすれば浮かすことができる技がある。

通常では一度しゃがんでから、立ち上がり途中で入力しないと技が出ない。だが、⇩⇙⇦LPと入力するとしゃがんだことになって技を出すことが可能なのだ。

特に使い道はないのだが、



立っている状態で⇩⇙⇦と入力。すると少ししゃがんで…、



「フン！」いきなりアッパー。結構使える。

接近戦でのいきなりアッパーが意外に有効。

ワンポイントアドバイスは理解できたであろうか。初めに説明した連携を使って接近戦がうまくなると、ジャックは意外に強くなるのだ。

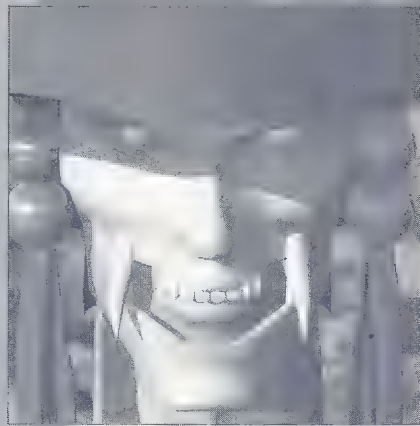
逆にジャックを相手にして闘う場合は、中間距離が怖いので近づいてこない。だから連携はぜひともマスターしてほしい。

吉光対戦攻略

相手への攻め込み方 技の連携

スキの少ない技で相手をガンガン押し、自分のペースで戦っていこう。

担当：ピストンいとー



YOSHIMITSU

どう攻めるかが問題

どのキャラを使っても言えることなのだが、相手の攻撃の出方によって攻め方をうまく変えていく。

こちらの出方を待って技のスカリや攻撃の連携の間に技を入れようとひたすら待ってる相手は、吉光にとっては闘いやすいだろう。遠目からでも突っ込める技が吉光には多いからだ。

反対に、こちらの攻撃も見ず、ただひたすらガンガン攻めて来る相手に対しては、かなりツライ戦いになってしまうだろう。考えながらガンガン攻めて来るヤツはもっと具合いが悪い。

そこでまず、攻撃を待ってから攻める人に対してと、ガンガン攻めてくる相手への攻撃の連携・攻撃方法を説明する。よく読んで理解してほしい。



ちょっと遠くないか～オイ！



こうなると返すのがツライ…。

待ってるヤツにはこう攻めろ!!

9月に発売したゲーメストムック「鉄拳2 Act1」の中の、対戦基礎のコーナーで少しだが書いてあるが。それを今回はもっと突っ込んだ形で書いていこう。

吉光には、遠くから攻めても次につなげられる技があるので、相手が待ちなら吉光にとってラクだ。といっても、あまりにも遠くから攻め入っても、逃げられたり返されたりするので、ある程度間合いを詰めてから攻め込もう。

まず、基本として使われるであろうと思われる連携が、忍法卍葛からの投げか中段攻撃の二択だ。この攻撃の連携はいろいろと書いてきたので説明は省こうと思ったが、投げに持っていくためにいいコマンド入力の方法があるので一つ紹介しよう。

忍法卍葛からいく投げはモチロン、コマンド投げの忍法檣落としだ。忍法卍葛を入力していざ投げを狙ってみても、どういうわけか分からないがまた忍法卍葛が出てしまう。

そこで、忍法卍葛を出したあとにボタンを押しっぱなしで忍法檣落としのコマンドを入力してみよう。すると簡単にできるようになるぞ。

この入力はほかにもいろいろ使えるので、いままで知らなかった人は覚えておいたほうがいいだろう。

ほかの2つの忍法卍菊と忍法卍変も同じ攻めでOKだ。忍法卍変を出したあとの中段攻撃は倒木蹴がいいぞ。技の出も早く、次に続く技が多いからだ。倒木蹴のあとに続ける技については後ろのほうに書いてあるので、そちらを見てほしい。

新新10連から攻め入る方法も使えるぞ。三散華を出すと見せかけて、そのまま10連を出してもいいし、途中から技を変えてもいい。

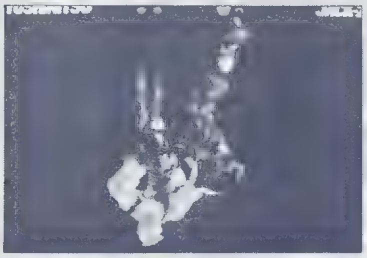
もう一方の、旧10連スタートも使える。5発目の攻撃で新しく加わったほうの10連のほうに持っていき、わざと5～6回目で10連を中断させ、投げにいくと効果的だ。4回目の攻撃で止められたらどうしようもないけどね。

次に飛空襲剣。この技は使えなさそうで、実はかなり使えるのだ。早めに降りたり、最後まで降りずに長めに空を飛んだりと使い分ければかなりこっちのペースで攻め込むことができる。ただし、個人差があるので、飛空襲剣に対しての反応が異様に早い人に対しては、2度と使わないほうがいいだろう。みすみす体力を奪われるハメになってしまうぞ。

吹雪もかなり攻め込むための技に使えるが、ガードされたときに投げなどで返せることを知ってる人に対しては使わないほうがいい。どちらかというと、相手の技のスカリにこの技で突っ込むのがいい。相手が倒れてくれるし、リーチも長いからだ。



忍法卍葛でいったならLPを押しっぱなしで、



↙←+RPを押せば、ほらカンタン！



始めは10連と気づかれないで。



5～6回目でわざと止め、相手が立ちガードしてるところに、



投げだ！

極めよう！接近戦での連携の使い方

まず、接近戦での間合いを述べておく。技がギリギリ当たる、スタート時より少し短い間合いから、密着状態までの間合いとしよう。ここに、技の出たあとに返されない、スキのない技を書いておく。これらの技を攻めの連携に使っていけば、かなりの効果があるぞ。基本的に中段・下段攻撃だ。上段攻撃はしゃがまれると何でも技を入れられるからね。

●↘LP・↘LK・↘RP・↘RK
（倒木蹴）
●忍法卍系
●華厳
●露払い
●卍裏拳

スキのない攻撃とはいえ、あまりにパターンだと技と技との間に出の早い技で狙って返されるので、うまく中段↕下段と相手を揺さぶろう。

まず最初の↘系は、コマンド入力もしやすく、中段攻撃なのが魅力的だ。しゃがんだ状態からはレバーをニュートラルにして、ボタンを押せばいい。これらの技の中で↘RP（アッパー）は特に優れている。いまさらいろいろ述べていくつもりはないが、入ったあとの空中連続技で、相手の体力を約半分減らせるのがかなり心強い。

↘LKと↘RKは相手との間合いを少し広げるのに使える。一度間合いを少し広げておいて、密着状態では出しにくい技orバックダッシュで相手の技をスカらせるのに使える。

密着状態では出しにくい技は、露払い斬哭剣などだ。露払いは一度しゃがんで前進しないと技が出ないので、間合いを少し広めに取るとやりやすいぞ。一方の斬哭剣などの小さな威力のガード不能技は、出るまで少し時間がかかるので、これぐらいの間合いがいい感じだね。旋風剣を置いておくのも悪くないぞ。あと、忍法卍系もこの間合いから使うと良い。中段・下段の卍系は技の出が少し遅いので、相手の目の前で出すのはやめておこう。

卍裏拳は上段攻撃なのだが、技の連携でかなり使えるので覚えておこう。


このケリのあとに相手が「オラー」と攻めてきたが…、


ブッチユー。


スキのあまりない技のあとに卍裏拳を出せば、


反撃してきた相手はこうなってしまう。

アッパーのあとの卍裏拳などの連携は、相手が返そうとしても、技の出が早くツブしてしまうのでかなり有効だぞ。

技のスカリの重要さを感じよう

接近戦においての技のスカリは、かなり重要視したほうがいい。相手の技をスカらせるためには、バックダッシュで相手の攻撃を事前に読んでおき、技をスカらせる。

バックダッシュのほかに、吉光には華輪と千覚無空舞がある。千覚無空舞はたいして使えはしないが、華輪は使えるぞ。たとえ相手と密着していようが、1回でも華輪を使えばスタート時の間合いに戻れる。しかも相手との軸が少しずれ、相手の視線から外れているが、吉光側からは相手側が見えている状態なのがイイ。そこからまた攻めこめるので、少しダメージが減るのは気にせずに、どんどん使うようにしよう。


密着時から、


華輪１回でこうなる。


ここで反撃だ。

千覚無空舞について1つある。相手の後ろにまわるのだが、大ダメージを与えられる攻撃ができないので、安定して吹雪などを狙って入れ、起き攻めに持っていったほうがいいだろう。


ちなみに５回入力するとこの位置だ。

最後に

今回の本誌で初めて対戦攻略を書いたわけだが、まだまだ書いてないことが多くある。起き攻めについてや、返せる技への返し技などもまだ書いてない。そこらへんは少し遅くなる分、中身の濃い物を書いていきたいと思う。

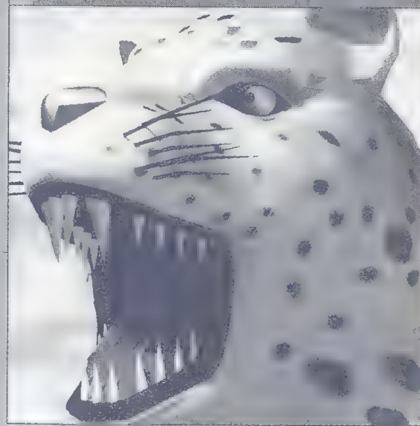
話は変わって、鉄拳2の中での吉光の地位は中くらいだ。うまく攻め込めば、かなりいい具合いで勝っていけるので、吉光使いの人は技の連携をうまく考えて闘っていこう。

自分のペースに持っていかないことにはうまく闘えないですぐにやられてしまう。そうなると実力の10分の1も出ないで負けることになるので、相手に攻め込まれてもうまく切り返せるように闘い、常に自分が有利になるように闘っていこう。

キング対戦攻略
エルボースマッシュ命

接近戦でエルボースマッシュを使いまくるとキングはすごく強いぞ!!

担当：MVP



KING

キングは接近戦が非常に強い!!というか、中距離での攻防だとどうしても相手に押されてしまうから、接近戦を行うしかないのである。

中間距離

スタート直後の間合いよりも遠いぐらいの位置を中間距離としよう。

この中間距離というモノは、主に単発の技の強さで優劣が決まってしまうのだ。

しかし、あいにくキングにはそんなに強い技というのはない。判定が強くダメージも強いという技はない。それでも、中間距離で少しは使ってもいいという技は、

●ジェイルキック
●スマッシュアッパー（アッパー系）

である。



ガードされると、



反撃必至。

しかしこれらの技には、返し技が存在する。返し技があるということは、そこから相手のラッシュが始まってしまうということである。

キングには当て身がないし、昇り蹴りも強い部類に入らないので、ラッシュをかけられると非常につらい。だから中間距離で技を出すときは、必ず当てるようにしよう。

これらの中間距離の技は、多用せずに相手の動きを見て「置いておく」感じで出すことを目的に出そう。

中距離から間合いをつめる

間合いをつめるやり方として、



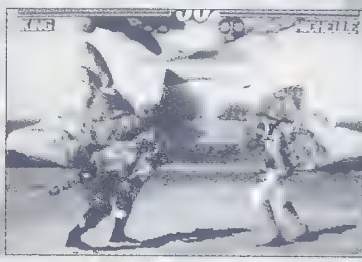
ワンツーだけでこの減り!!

①ワンツーパンチ
②アリキック

この2つが非常に使える。ワンツーは出が早いのはもちろん、ただのパンチよりも出し終わった後の硬直時間が短いので、次の技につなぎやすいのである。しかも、ワンツーはダメージが結構あるので当たればおいしい。

このように、ワンツーはすごく使える技であるし、これといって弱点はないのでとりあえず近づくためにワンツーを使っていくのは有効な戦法である。

②のアリキックはいきなり出せばそう簡単にはガードできないだろう。ただし、その後が重要。アリキックからはスピニングスマッシュという中段が出せるのだが、アリキックとスピニングスマッシュは両方ともガードされると反撃を受けやすい。よってこれも必ず当てるように2択で読み勝つのだ。



3発目を当てるとこっちのほうが早く動ける。

アリキックの3発目を当てたとき、相手よりも自分のほうが早く動ける。これを利用してすかさず投げに行ったりジェイルキックでいったりして攻めよう。

心理的に相手はこの状態だとガード傾向が強いので、投げを試みるのがすごく使えるようだ。

いよいよ近づいた

この間合いに入ったらこっちのもの。とりあえずエルボースマッシュ（↘+LP）を詳しく説明しよう。

エルボースマッシュは、

①相手が立ちガードであればよろめかせられる
②しゃがみガードであればダメージを与えられる

ので、出してしまえばほぼガード不能な技のように強い。

それではこの技を出したあとの戦法を考えよう。



エルボースマッシュ!!キング最強の技。

よろめかしたときは!!

①のときのあとを考えてみる。よろめかしたときは、こちらが先に動ける状態で、非常に有利なのである。このよろめきの間にだいたいの中段技がヒットさせられる。主に使うのはワンツーかジェイルキックで安定だ!!

ワンツーでいったときはそのあとにダブルニードロップもダウン攻撃として入るのでお忘れなく。ジェイルキックよりもこのワンツー・ダブルニードロップのほうが減るので、できればこっちをやろう。



ダブルニードロップを忘れるな。

別のやり方としては、よろめいたところに技をわざと入れないで、回復を待ってから攻める方法だ!!

相手としてはこちらのほうが非常に嫌がるものである。

実際には、よろけ回復を待ち、

①再びエルボースマッシュ
②アリキック


投げが入ればウハウハ。

③ジェイルキック
④投げ

などで攻めていく。①と④はガード傾向が強い相手に有効。特に投げが入れば大ダメージを与えられるのでワンツーで安定させるよりはこちらの戦法をおすすめする。

②と③はもがく相手にカウンター狙いで出すものである。少し早めに出さないと、しゃがみパンチでつぶされてしまうので注意が必要。

とにかく、エルボーの後はこの①〜④を駆使して攻めるのがキングの真骨頂である。間合いに入ったらまずエルボースマッシュ。これを身につけよう。

くらったときは…

次は相手がしゃがんでエルボースマッシュをくらったときを考えてみよう。

このときの状況は少し難しく、こちらのほうが若干早く動けるのだが、その後の打撃はほとんど相手のしゃがみパンチでつぶされるのである。これはどういうことかというと、**●エルボーのあとにすぐ打撃を出すと相手のしゃがみパンチにとめられてしまう**のである。


すぐに攻撃するとつぶされる。

だいたいの相手はエルボー＝よろけ、の考えを持ってるのでとりあえずもがく人が多い。キングがそこに打撃をやってもまず止められてしまう。

そこで、相手がしゃがんでくらったときは相手がしゃがみパンチを出したあとに行動するのである。

つまり、相手のしゃがみパンチを見てから打撃を出すとよい。このときは、

①エルボースマッシュ


しゃがみパンチを見たあとで攻撃。

②ジェイルキック

の2つの技だけで十分だ。しゃがみパンチを出しているということは相手はしゃがみ状態なので、下段技よりも中段攻撃のほうが有効なのである。


しゃがみ状態。

エルボースマッシュの後はこのように相手の状態で戦法が変わるので、相手が立ってくらったのかしゃがんでくらったのかをよく見ることが非常に重要なのだ。

まとめ

基本的には接近戦に持ち込むのだが、そのときはワンツーを重視して近づく。あまりにも相手がしゃがむようであれば、ワンツーをやらないでいきなりエルボースマッシュなどの中段をやる。近づくときは相手に合わせて臨機応変に対応しよう。

一度近づいたらとにかくエルボースマッシュからのラッシュでガンガン押す。


浮かすことも重要。

時おり投げを狙い相手を惑わせたり、ライジングトゥーキックで空中コンボを狙ったりして攻撃のバリエーションを増やすことも重要。

まあとりあえずはエルボーとワンツーを重視して闘うようにすると勝率がグーンとUPするはずだ。



実はこんなに恐ろしい! 避けの恐怖

K.O.F特有のシステム、攻撃避けとカウンターアタック。これらを軽視している君、怖い目にあうぞ〜。

担当：KAL

「避けの恐怖」。このタイトルを見て、ああ、確かに避けてばかりいると投げられてしまったりするし、危険だよな〜などと考えたキミ、そうではない、そうではないのだよ。『相手に攻撃避けをされる』ことが、非常に恐ろしいのだ。その恐怖の対象は、主に京、庵、ルガール、ゴローなどだ。中でも特に頭3人は恐怖。『死の避け使い』たちだ。



ギャーッ!死のチーム、カウンターズだ。近付きたいけど近寄れない。

避けでプレッシャーを与える

京、庵、ルガールなどは、近くで攻撃避けをするだけで相手に恐怖感を与える。

なぜそこまで恐怖なのかというと、『カウンター攻撃から恐ろしい減りの連続技がつながる』からだ。ルガールはほかの2人と比べるとたいした連続技ではないが、十分恐怖に値する威力とカウンター攻撃の強力さを持っている。このへんのことは後述する。

さて、京や庵がカウンターからヒドイ連続技が入ってしまうというのは、何も今になってわかったことではない。京の「カウンター→七拾五式・改（再入力法使用）→死ぬまで繰り返しor大朧車」や庵の「カウンター→葵花×2→鬼焼き」などは非常に有名で、本誌やムックでも扱ってきたネタだ。

ではなぜ、この3人を取り上げたのかというと、『連続技そのものの強力さに加え、それが簡単に決まってしまう』という事実があるからだ。

この"簡単に決まる"の中



カウンターが当たってしまうと…、



そこからキャンセル七拾五式・改（小↓大再入力使用）



そして大朧車と、よくてもここまで減らされる。くう〜。



同じくいおりん。カウンターから…、



ほっ、ハッときて…、



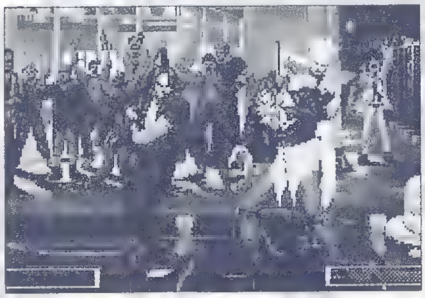
オ〜アッ!!てな具合でどう、この減り。ぬ。

読んで必勝！試して完勝!!
完全決着のアルティメット攻略！

には、連続技に使う必殺技のコマンドが簡単、ということも含まれるが、『そこに持っていくまでが楽』という要素が大きい。

京、庵、ルガールの3人に共通している点として、いずれも「万能型」である、ということがいえる。つまり、飛び道具あり、対空必殺技あり、突進系必殺技ありで、使える通常技があるということだ。

これらのフォローのおかげで、〝避ける〟という行動が途中に入っても、全然危険ではない。それどころか、例えば



こんな近くで避けるとは。投げてやる。



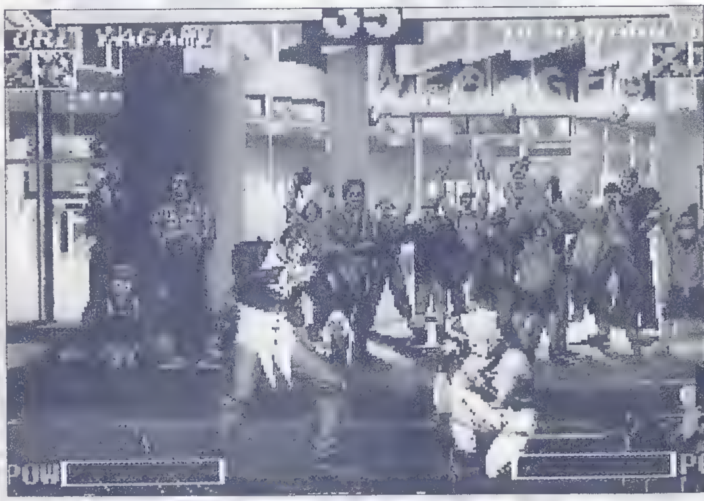
ちょっと遠かったっスー。このまま死ぬの?ボク。

闇払いを出されてこれを避けている間に、相手の京が接近してきたとして、避けが終わると同時に無敵必殺技を出して京に一撃加えてやろうとしたそのとき、近くまできた京が避けていたとしたら…。

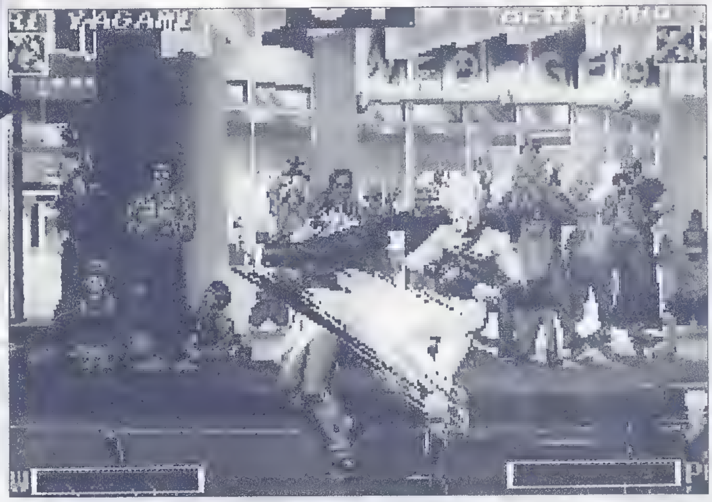
こんなのは、本当の本当に、一例に過ぎない。

また、たとえフォローなしで、近くでおもむろに避けられたとしても、もしカウンターアタックをくらってしまったら…ということを考えると、怖くて投げにいくのも気が引ける。かといって、目の前で避けを連発されるのもしゃくでならない。おとなしくしていたって闇払いや鬼焼きで削られたり、いつか小足払いが入るまで、ジャンプ大キックや百合折りで跳び回られるだけだろう。

なんとか反撃をしようとしても、ちょうどそのときに避



んぬ、攻撃がとぎれた！このチャンスに反撃だ!!



アレッ!?避けてるの?なんだ、わざとだったのね。

けられていたりすると、戦意喪失だ。

強力連続技に持っていくのも簡単、反撃を誘うのも簡単ときたが、『カウンター攻撃そのものが強い』という要素も重要だ。

庵のカウンター性能が若干



これは長いうえに出るのが早くて戻りも早い。ついでにモーションヨン見切りづらい。

劣るが、京、ルガールは申し分なし。避けのあとカウンター攻撃を出す、というところまで先読みして、あらかじめ技を重ねておいても、その重ねた技をつぶされる、ということなど珍しくない。

カウンターを通常技感覚で使っていけるのだ。

また、「鬼焼き」「避け↓終わると同時に鬼焼き」「避け↓終わると同時にジェノサイドカッター」といったオーソドックスな戦法もある。さすが万能型だけあって、さまざまなバリエーションが考えられる。

「京やルガールなどが近くで避ける↓投げたり技を重ねておきたいけど、もしカウンターをくらったらヒドイ↓結局何もできない」と、こういう図式ができあがるわけだ。

こうなればもう、避けたい放題、カウンターも出し放題だ。普段は一応普通にセオリー通り闘って、相手が手堅くてなかなか攻撃をくらわなかったり、逆に余裕があるときなど、近くで突然避けてみる。

これでリズムを崩すもよし、奇襲として利用するもよしだ。



うう〜、こんなとき、キミならどうする!?避け↓鬼焼きかもしれないし、ただ避けただけかもしれない。カウンターを出すかもしれないぞ。

避け、カウンターをメインで使っていける奴ら

京やルガールのように、近くで避けを連発されるだけで怖い、とまではいかなくても、それに次いで使える、というレベルのキャラなら何人もいる。ゴローやタクマ、キムやアンディなどがそうだ。

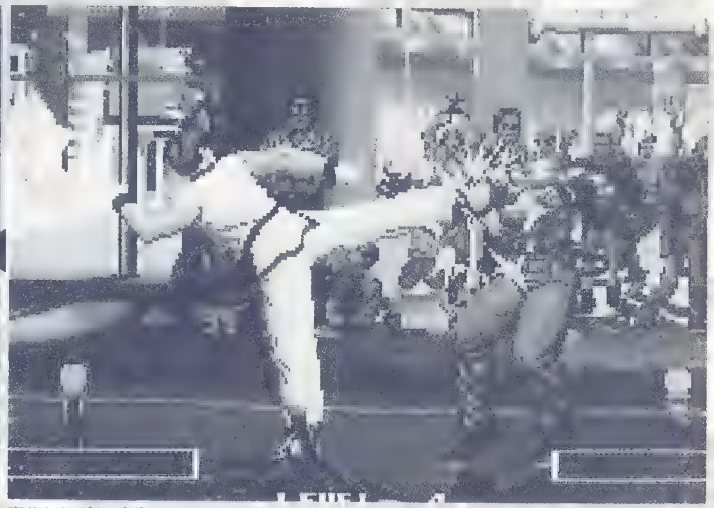
ゴローは、その投げ間合いの広さを利用した「避け↓超必殺投げ（天地返しでも可）」という昔ながらの戦法を使うわけだが、ゴローが避けているのを見せてから投げにいったり技を重ねたりしても、先にゴローが吸ってしまう可能性のほうが高い。しかも今回は、一応避けのあとカウンター攻撃が出せるので、ヘタをすると「カウンター↓天地返し」などをされる危険性だってある。



パワーMAXのゴローが避け始めたら危険。逃げ蹴りなどでにげるか?

タクマ、アンディ、キムの3人は、カウンターから確実


カウンター性能はいいタクマ。ここから翔乱脚が安定して入る。


忘れられがちだが、キムのカウンター→流星落（鳳凰脚）も結構いやらしい連携だ。

に入る必殺技があるので、安定したダメージを見込めるのがいい点だ。

ただキムは、流星落が溜め技なので、避けばかりしているわけにもいかないし、アンディはカウンター攻撃が特別強力というわけでもない。

したがってタクマを除く2人は、メイン攻撃法の一つとしてカウンターを狙っていくべきだが、たまに出す程度にしておこう、ということになる。タクマは、もともと離れて虎煌拳↓大ジャンプor飛燕疾風脚などのオーソドックスな戦法か、じりじり近づいて翔乱脚を混ぜた奇襲に出る、くらいのことしかやることがない。主戦法として避ける↓また避ける、といったことをしてもいいだろう。

ルガールなどと同じように、カウンターを通常技感覚で使っていけるのがロバートだ。チャン、ユリなども、たまに使うと効果的。

ただ、これらのキャラは、近くで避けたからといって相手に恐怖心を抱かせるには至らないのが今イチ。

パワーがMAXのとき、体力が少ないときなど特定の状況下でなら、庵、京、ルガール並みに、近くでの避けで相手を怖がらせることができるのが、紅丸、チン、舞、アテナ、キム、ゴロー、影二、クラークだ。特にその威力から、紅丸、チン、舞、キム、ゴローには要注意。


連舞脚が入ると、その後の被害もかなり大きなものとなるが…。


ギャーッ!!てなことにならないように、十分注意しよう。

カウンター攻撃からのつながり

メインで使える	京	連続技につなぐ
	紅丸	点滅時、雷光拳狙い
	五郎	カウンター無しで超必狙い
	ロバート	通常技感覚で
	タクマ	翔乱脚につなぐ
	チン	点滅時、超必狙い、ガードでもいい
	舞	点滅時、超必狙い
	ビリー	通常技感覚で
	ルガール	ゴッドプレスにつなぐ
たまに使うと効果的	アンディ	撃壁背水掌につなぐ
	ハイデルン	投げキャンセル、クロスに
	アテナ	点滅時、超必狙い
	キム	点滅時、超必狙い
	チャン	判定・リーチがいい
	チョイ	旋風飛猿刺突につなぐ
	ユリ	百烈ビンタにつなぐ
	キング	大トルネードキックにつなぐ
	庵	葵花につなぐ
	影二	骨破斬り、超必狙い
	ラルフ、クラーク	着地のスキに当てるなど

基本戦法あっての避けなのだ

このように、近くで突然避けるだけでも、十分相手をビビらすことができる。

しかし、避けからの攻撃しかできなくて、ほかの部分がてんでダメだと、この戦法も長くは持たないはずだ。

「普段から気の抜けない奴なのに、カウンターも危険」と思わせなければいけないからだ。

これまで京やルガール、ロバートなどを使っていながら、避けまくりなんてセコイことできるかよ～といって使ってこなかった人には、ぜひとも使いこなして恐怖を振りまいてほしいし、「これを読んで『よ～し、オレも京やるかァ』と思った人には、しっかりと基礎部分から練習してもらいたい。

使えるものはすべて使う、の精神でいくのだ。

いや～お待たせ

連続技大全（豪快編）'95

時期的にちょっとズレてしまったが、とにかく即死系を中心とした連続技の特集だ。ヘンなのもあるよ。

担当：K.O.F.チーム　選抜係：ハマー

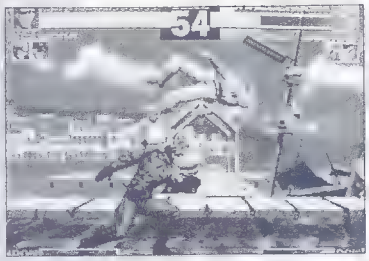
今回は連続技、それもこのゲームならではの「即死系」を中心に特集するワケだが、具体的な内容を紹介する前に「ダメージの増減に関するシステム」を解説しよう。

最大攻撃力は1・69倍!?

それぞれの技には一定の攻撃力が設定されており、多少のランダム要素は加味されるものの、基本的にダメージ量が変わるということはない。ところがこれにさまざまな条件が絡んでくると、その総合的な攻撃力は目に見えて増減する。その条件は以下のとおり。

①相手キャラの防御力
②自分の気力ゲージMAX
③相手の気力ゲージMAX
④相手の残り体力

①は微妙だが、全体の破壊力が上がっている'95では無視できない。みた目がきゃしゃなキャラはやはり防御力も低く、チョイを筆頭にユリ・舞、そしてなぜかアンディ（笑）が「ヤワらかいキャラ」の代表だ。



舞やユリと同じ防御力とは…。ホントに修行してんのか？

②は言わずもがな、自分の気力ゲージがMAXだと超必殺技以外の攻撃は全て1・5倍のダメージになる。このゲームでの1・5倍はどの程度かというと、大攻撃を単発で4～6発当てれば勝ち、というレベル。相手に当たった反動でズレる距離も1・5倍になってしまうため連続技を狙うのは多少難しくなるが、それ以外のメリットがあまりにも大きい。いかにMAXにするかの駆け引きは'95ではもはや基本と言えるだろう。



大門でJ大K→小P→天地返しを決めたところ。超技より減る。

③はあまり気にしていない人も多いと思うが、実はジワジワと響いてくる要素。1・5倍の攻撃力と引き換えに、受けるダメージも1・125倍になるというリスクを背負ってしまうのだ。開幕直後にお互いゲージMAXまで手を出さないというのはよくみかける光景だが、もしこんな状況で連続技でも食らおうものなら一発で体力が点滅してしまう。真に勝ちにこだわるなら「いかにゲージを溜めるか」だけでなく「いかにゲージを溜めさせないか」まで考えてこそホンモノ。



乱舞技の途中でMAXになると、フィニッシュダメージもちゃっかり1.125倍になっている。

④について、体力が少なくなるほど防御力が上がるというのはお互い同じ条件なので、特に解説する必要はないだろう。このページの主旨からみた重要な法則として、**連続技の最中は、全ての攻撃値が1発目が当たった時点での防御力修正値で算出されている**ということ。つまり3段攻撃の2段目が入った時点で、普通なら3段目の攻撃を単発で食らっても死なないが、連続技のときは防御力が低いままなのでやられてしまう。これは空中ヒット技のときも同じ。庵の葵花×2後の鬼焼きがやたら減るように感じるのはそのためだ。



連続技の最中なので、この体力でも死んでしまう。

このほかダメージに影響する要因としては、超必殺技の威力が「体力点滅かつゲージMAX」だと1・2倍（それ以外では本来の攻撃力）、一回の操作で多段ヒットする技のほとんどに「半数法則（2発目以降の攻撃力が半分ずつになる）」が働いている、などがある。理不尽とも言えるダメージをくらうのは単なるランダムではなく、ちゃんとした根拠があるということが分かってもらえただろうか。



この大パンチも半数法則が働いているので、単に大2発分のダメージにはならない。

そのまま死ね　いいから死ね　とにかく死ね（庵談）

以上のことを踏まえたうえでようやく連続技の解説に入るわけだが、一つ理解してもらいたいのが「これらはあくまで理想」であるということ。さまざまな条件が必要でかつほとんどがジャンプ攻撃からの連続技。CPU戦ならともかく、対戦で狙ってできる確率は1%にも満たないだろう。こんなこともできるというオマケ的な解釈をしてもらいたい。



体力気力とも満タンで、しかも画面端でノーガードなんてことはあり得ないよね。

紅丸 雷光 6段

画面端でないと雷光拳の5発目が入らないが、4発目で死んでしまうときもある。一応最高条件でならKO可能。


楽な入力法を紹介。↓↘→まで入力したらニュートラルにし、


大パンチ。出たのを確認してから、


↓↘＋大パンチ。結構遅めでも十分間に合う。


「らいこーけん!!」む、死によった。

京 燃えろ 6段

京の基本である七拾五式からの追い打ちも、気力MAXなら即死連続技に。七拾五式の2発目はできる限り遅らせて出すこと。


まずはジャンプ大キック、


ここは別に大キックでもいい。

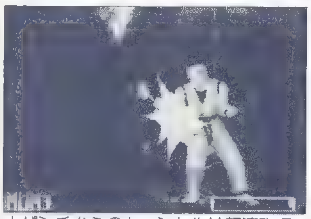

このへんで2発目を入れれば高く浮くので、


「燃えろぉ～！」見栄え重視。

リョウ 猛虎竜巻 4段

やってることは基本3段＋追い打ち1発だが、空中ぶっとばしでのフィニッシュはカッコ良すぎ。


めくらないと難易度がグンと上がる。

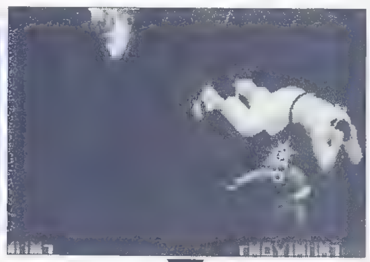

大パンチからのキャンセルは超速攻で。


終わり際にタイミングを合わせて、


大ジャンプチョーップ!!これで画面が白くなった日にゃあ…。

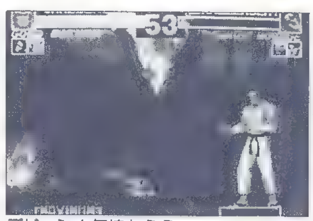
大門 超大外 3段

地獄極楽落としを使えばKOできるのは自明の理（しかも難しい）。これは超大外刈りが入る前に体力の減りが一旦停止するのがミソ（防御力はそのままなので超減る）。


めくりジャンプ大パンチを引きつけるのが難しい。


これはボタン連打でOK。


生か死か？緊張の一瞬。


ズドォン！気持ちええ～。

ヒガン 黄金の4段

爆烈拳フィニッシュの強制キャンセルを利用して、大攻撃を3発当てる。操作は難しいが気持ちいい。


めくり大キック、

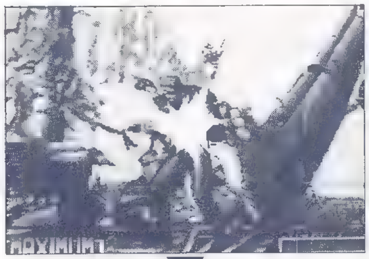

大パンチときて、


え、また大パンチ!?↓↘→C＋Cで出るぞ。

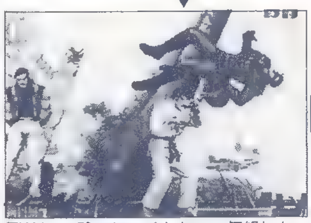

ようじキックでとどめ。やはり大攻撃1発分はデカい。

タクマ めがアタック5段

実戦で十分狙える凶悪連続技。空中ヒット技で気絶したときでも1発だけ追い打ちが入ることを利用する。


大パンチのほうが高威力。


大パンチキャンセル、


飛燕しっぷーきゃく！おっ、気絶したね？


ドカバキとな。半分減る追い打ちとは…。未熟者「めがっ」!!

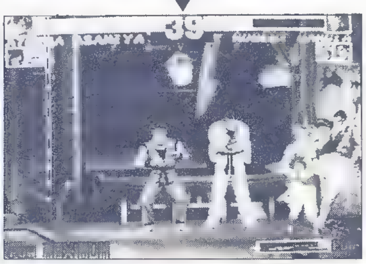
アテナ シャイニング4段

シャイニングクリスタルビットは攻撃力が低いので、サイコボールを1発増やす。キャンセルは早めにかけないと間合いが離れてしまうぞ。


こんなに遠くてもアテナならOK。


大ジャンプ！なるべく打点は低くしたい。


大パンチからのキャンセルは早め。


ここが当たらないと連続技にならないぞ。

クラーク アラビアン4段

大パンチの2発目にバルカンパンチで強制キャンセルをかけてアラビアンを出す。小攻撃キャンセルでは連続技にならないアラビアンも、これなら見事つながる。


お約束のめくり大パンチ。


まずは大パンチ1発目。


これにC連打＋←↙↓↘→で強制キャンセルをかけ、

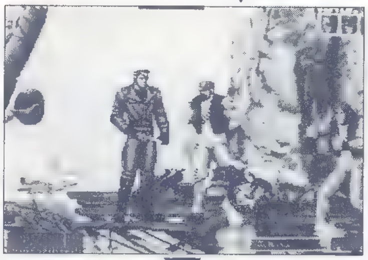

ゴキッ。全部Cのみなのでそこそこ狙える。

庵 死ね死ね6段

八稚女を使わない即死連続技。硬直の長い闇払いからつながるのはジャンプのはやい庵ならでは。


まずは闇払い。硬直が長いので注意。

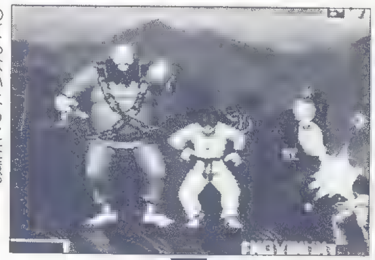

大ジャンプ大キックは、このぐらいの打点でもOK。


小足払いから、


大葵花→小葵花→小鬼焼きへ。これだけ残ってても死ぬ。

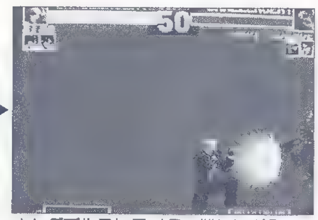
キング ストライクスペシャル

自分の気力をMAXにしない正統派連続技。ダブルストライク2セットを絡めた合計7段攻撃だ。


めくらないように注意。


大Kを出す前に→←を入力しておけば余裕ができる。


ギリギリもう一回近大Kにつながるので、


またダブルストライク。難しいがDのみだしカッコいい。

こんなものあるでよ

最後、即死に限らないテクニカルな連続技（中にはそうでもないのもあるが）を紹介しよう。

●京――ジャンプ大キック→近立ち大キック→大七拾五式　改×2→小七拾五式　改×2→大七拾五式　改×2、大朧車×3

普通画面端でないと七拾五式でのお手玉はできないが、七拾五式の2発目を1、2回目ともギリギリまで遅くすることで高く浮かせれば、また大の七拾五式につなげられる。


こんだけ高く浮いてりゃ〜、


大でもつながっちまうってもんです（でもギリギリ）。

これの2回目も遅くすれば大朧車につながって即死。スタート直後から狙っていけるところが極悪だ。

●ユリ――小虎煌拳→大ジャンプ小キック→しゃがみ小キック→しゃがみ大パンチ→大虎煌拳――遠立ち大キック・大百烈ビンタ

画面端で虎煌拳3発で気絶させた後にのみ決まる、ユリの最多段連続技。

●ヒガシ――めくりジャンプ大キック→近立ち大パンチ→近立ち大パンチ→遠立ち(しゃがみ）大パンチ

近立ち大パンチに爆烈拳フィニッシュでキャンセルをかけ、大攻撃のみを4発つないで気絶させる。最後を遠立ち大キック（黄金のミドル）にできればもはや言うことなし。


これで気絶させられたら、しばらくKOFできなくなるかも。

●アテナ――ジャンプ大パンチ→小フェニックスアロー→シャイニングクリスタルビット

フェニックスアローの後、打点次第で技がつながる。シャイニングが出せない状態なら、近立ち大キック×2か1発目でキャンセルサイコソードが安定（?）。

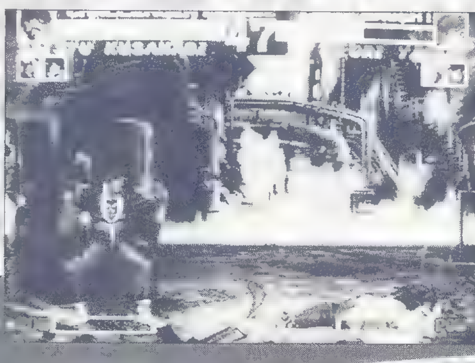
●キング――サプライズローズ→近立ち大キック（1発目）→大トルネードキック

アテナ同様サプライズからガードされてもOKな実戦向き連続技。

●柴舟――しゃがみ小パンチ×8〜9

全然スゴくはないが、何と気絶してしまう。影二なみの連射力だ。


この位置で当たればつながる。


あらら…。この後5段くらって死亡。

即死連続技一覧表 ダイジェスト版

※略称の解説
J……ジャンプ
P……パンチ
K……キック
立……立ち
近……近距離
★(端)は相手が画面端の時のみ

キャラ名	内容	自分MAX	体力点滅	相手MAX	キャラ限定
京	J大K→近立大P→大七拾五式 改×2→大琴月 陽（端）	○			
	小七拾五式→大七拾五式（再入力）→小七拾五式→大七拾五式…（端）				
紅丸	近立大P→雷光拳×5（端）	○			
大門	J大K→地獄極楽落とし	○	○	○	○
	めくりJ大P→近立大K→超大外刈り	○		○	○
リョウ	めくりJ大K→近立大P→極限流連舞拳→大J空中ぶっ飛ばし攻撃	○			
タクマ	J大P→しゃがみ大P→大飛燕疾風脚×2→龍虎乱舞	○			
テリー	めくりJ大K→近立大K→パワーゲイザー	○	○	○	○
アンディ	垂直J大K→しゃがみ大P→超裂破弾（端）	○	○	○	○
ヒガシ	めくりJ大K→近立大P→近立大P（空キャンセル）→スラッシュキック	○		○	○
ラルフ	めくりJ大K→近立大P×2→スーパーアルゼンチンバックブリーカー	○		○	○
	J大K→近立大P×2→大ガトリングアタック（端）	○		○	
クラーク	めくりJ大P→近立大P×2→スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー（強制キャンセル）	○		○	○
	小バルカンパンチ→小バルカンパンチ…（右端）				
アテナ	小サイコボール→大J大K→近立大P→シャイニングクリスタルビット（端）	○	○		
ケンスウ	J大K→近立大K→大龍連牙	○		○	
	めくりJ大K→近立大K→神龍天舞脚	○	○		○
チン	めくりJ大P×2→近立大P→轟欄炎炮	○	○	○	○
キム	J大K→近立大P（1段目）→鳳凰脚	○	○		
舞	めくりJ大K→しゃがみ大P→超必殺忍蜂（×3）	○	○	○	
キング	J大K→近立大K（1段目）→ダブルストライク→近立大K（1段目）→ダブルストライク			○	
庵	百合折り→しゃがみ大P→八稚女	○	○	○	
	小闇払い→大J大K→しゃがみ小K→大葵花→小葵花→小鬼焼き（端）	○		○	
	（空中の相手に）（小葵花×2）×5→小鬼焼き				○
影二	めくりJ大K×2→近立大K×2→斬鉄蟷螂拳	○	○		○
ビリー	超火炎旋風棍	○	○	○	
柴舟	めくりJ大K→近立大P×2→小神懸	○			
ルガール	J大K→近立大K（1段目）→ジェノサイドカッター（×1〜2）	○			

Virtua Fighter 2.1
バーチャファイター2.1

イベントから攻撃まで…今回は盛りだくさんだぞ！

©SEGA

Asahi PROTEIN SPORTS CUP

熱い闘いが今ここに!!
VIRTUA FIGHTER

MAXIMUM BATTLE

Asahi PROTEIN SPORTS CUP
9月23日、24日と2日にかけて行われた全国大会をリポートしちゃうわ。 リポーター：キャサ夫

去る9月23日、24日[illegible]の日本一を[illegible]る「VF2 マキシマムバトル[illegible]会 アサヒPROTEIN CUP」が盛大に横浜セガ「ジョイポリス」にて行われたのである。

やっぱりVFを好きな人は多いぜ

今大会で日本一を狙うために参加した人数は延べ30万人を超す恐ろしいほどの数。

その中で、店舗大会、地区大会と強豪をなぎ倒し、勝って勝って勝ち続けて全国大会のキップ[illegible]手に入れなければ[illegible]らないんだ。それで全国大会に出られるのは、これは北海道、南は九[illegible]、全部合わせて38名の猛[illegible]が[illegible]参加した。

今大会の決勝トーナメントは[illegible]名。[illegible]の[illegible]名の中には[illegible]鉄人[illegible]柏ジェフ[illegible]し、キャサ夫、ブンブン丸、新宿ジャッキー、池袋サラ、そしてK・K雪風とVFをプレイする人なら必ず知っている6名も参加。



大会当日。こんなギャラリーがいました。

さらに今回はほかにも海外から特別ゲストとして、台湾の強者が3名参加。基本的に日本と闘うスタイル[illegible]めに皆超注目。

本当は台湾から[illegible]名参加の予定[illegible]ったが、[illegible]さんたち[illegible]いろいろ都合であるために3名になってしまったらしい。

9月23日(土) 嵐の前夜祭

この日は全国各地から集また強者共がコミュニケーションを深める場、"前夜祭"が行われた。

イベント内容はまず、鉄人は6人いるが、それを公認とするものが今までに何1つなかったので、セガ公認の立派な[illegible]が手渡された。

その後、やはり台湾ベスト3が来てくれているので、日本からもW・F・ナ[illegible]ングベスト3の柏ジェフリー、キャサ夫、ブンブン丸との3対3で、「台湾ナショナルチームVS日本鉄人チーム」による親善試合が行われた。



結果は写真の通り、1-2で日本が惜しくも負けてしまった。エキシビションでどちらも見せるプレイをしていて、ギャラリーを盛り上げる狙いだったらしい（それで負けてたは本当はダメだけどね）。

最後に運命を決めるかごとく、翌日トーナメントの抽選会が始まった。緊張の一瞬だ。運が悪いと名の知れた強豪ぞろいのブロックになり、当たりを引けば難なくブロック決勝すら勝てるのだから。

と、思っているうちに抽選会は無事終わり、見てみると鉄人の6人は2人ずつブロックに分かれ、なんと台湾勢も[illegible]分かれてしまったのである。[illegible]ようにまず、イベントは終了。

残りの時間はフリータイムとなり、何をしても自由だ。

しかし、集まったみんなはバーチャジャンキー。せっかく全国各地から来ているのだから、自分の腕を試したくてしかたがない。我こそはとVF2に群がり、翌日のためにコンディションを整え、夜10時に48名はバスに乗り込み、新横浜プリンスホテルへと消えていったのだ。

9月24日(日) 嵐の全国大会当日

前日に普[illegible]うな豪華ホテルで[illegible]いの場「ジョイポリス」[illegible]再び向かった。

前大会はセガ本社の[illegible]室で行われ[illegible]大会[illegible]般入場[illegible]の山。[illegible]ャラリーがいただ[illegible]

こんな中、司会[illegible]X、新四天王アキラ、それにラウンドガールとしてコスプレ界では有名な双子サラも駆けつけてくれた。

試合ルールは地区によって異なったが、全体大会ではノーマル、3本先取、ちなみに千本パンチといったハメ技はなしで行われた。

Aブロックは鉄人2名、池袋サラ、柏ジェフリーが参戦。

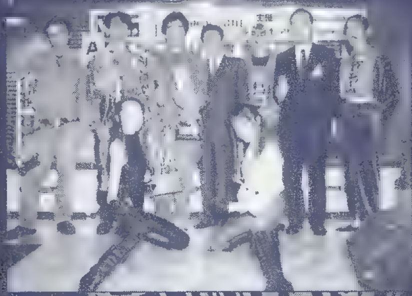
池袋サラは初戦で関西代表の宮川紘樹とぶつかり、1-3で敗退。その後、順調に勝ち進んできた柏ジェフリーと準決で当たり、鉄人という貫禄に負けてしまった。

そこへラウ、サラ、サラを豪快に倒してブロック決勝へ勝ち上がってきた、アキラ使いの鈴木裕二朗が勢いあまって柏ジェフリーも倒し、Aブ[illegible]優勝者となった。

[illegible]丸だ。

[illegible]ンク。1本目はブンブン丸が豪快に決めてパーフェクト勝ち。2本目は負けじとブルンブルン丸がほぼ同じ技を決めて勝利。2-2となったファイナル、辛くも投げを狙ったブンブン丸に対して勝[illegible]





最後はみんなで記念撮影。



優勝した古川君。双子サラに注がれたら飲まないわけには!?

りか決まり、倉橋君が勝利。

もう1つの注目された試合は、倉橋君を倒した鉄人キャサ夫対台湾のウォン・チェイウェイ君のカゲVSアキラである。

ウォン君は巧みにしゃがみダッシュを使いこなし、コマンドミスもなく、[illegible]勝ち進んできた。

基本的に台[illegible]スタ[illegible]は常にしゃがみ[illegible]る[illegible]いと特殊な[illegible]する[illegible]2[illegible]で持ち込み[illegible]キャサ夫の[illegible]はラ[illegible]チ、ウォン君は[illegible]M[illegible]X[illegible]、誰もキャサ夫が負けたと思っていたとき、ウォン君はいきなり空を切った(小ジャンプパンチ)。

そのミスを逃すことなく弧延落でリングアウト。惜しくも台湾アキラは敗れ、Bブロックはキャサ夫が制した。

Cブロックには鉄人新宿ジャッキー、K・K雪風がいたが、2回戦、1回戦と初回で消えてしまった。

ブロック決勝は九州対関西というアキラ対決。

関西代表の古川君が残りタイム5秒で帰宅(猛烈なバックダッシュ)を見せて勝利を奪った(やるか普通)。

Aブロック　鈴木　裕二郎
Bブロック　キャサ夫
Cブロック　古川　玲欧

この3人で最後にリーグ戦を行い優勝者を決めたのだ。

結果は2勝0敗で古川君が見事優勝。鉄人キャサ夫は2位に終わった。

表彰式では優勝者にカップが手渡され、それにアサヒプロティンスポーツを双子サラ[illegible]が注[illegible]、古川君は一気飲みをして場内を盛り上げた。

これで今大会は無事終了。[illegible]このとき[illegible]。

鉄人爆弾発言

[illegible]テ[illegible]上で鉄人4人が[illegible]新宿[illegible]が[illegible]VFは[illegible]やり[illegible]か[illegible]という名は返上します」

ファン[illegible]丸「自分の存在は何なのか?」

池袋サラ「返上し、また、1からやりなおします」

K・K雪風「(忘れてしまいました。ごめんなさい)」

などといったコメントを取り、場内は静まりかえった。

そこに、遅れて現れた相ジェフリーに司会者が聞いてみると「オレもやめよっかな?」というコメント。少し場内は盛り[illegible]かった[illegible]最後にキャサ夫が「[illegible]まで[illegible]ケがまわってきたんじゃないですか?」と発言をして[illegible]りあます今大会の優勝者[illegible]鉄人を含む鉄人問題は謎のまま幕を閉じた。

今大会の感想としてはまず、[illegible]の時期を経ているにはレベルの低い大会であった。台湾のスタイルにみんなジ・ビレタと思うか、あれくらいの闘いをするのが本当なのかもしれない。待ちだのハメだの言っているヒマがあったら、今後VFでさらに頭を使って勝てるようにみんな努力しよう。

決勝リーグ

		A	B	C
Aブロック覇者	北関東エリア 鈴木雄二郎		× 1－3	× 2－3
Bブロック覇者	キャサ夫(佐谷)	○ 3－1		× 1－3
Cブロック覇者	関西エリア 古川玲欧	○ 3－2	○ 3－1	

Aブロック

WINNER 鈴木雄二郎(アキラ)

No.	氏名	キャラ
1	宇田　創	ジャッキー
2	廣瀬　陽一	アキラ
3	吉嶺　豊彦	サラ
4	宮川　紘樹	カゲ
5	宮山　武久	ジェフリー
6	鳴海　孝	ラウ
7	村瀬　英樹	ラウ
8	宍戸　崇一郎	カゲ
9	伊藤　英治	リオン
10	萱　清宏	ジェフリー
11	園部　努	サラ
12	牧田　穣	サラ
13	矢永　拓	サラ
14	山内　博史	アキラ
15	紙谷　哲史	ラウ
16	鈴木　雄二郎	アキラ

Cブロック

WINNER 古川玲欧(アキラ)

No.	氏名	キャラ
33	堀田　明徳	アキラ
34	後藤　勇	ラウ
35	李　建輝	カゲ
36	上田　学	ラウ
37	羽田隆之	ジャッキー
38	土谷　二郎	ラウ
39	工藤　浩司	シュン
40	麻柄　勉	アキラ
41	佐藤　隆行	ラウ
42	山本　俊二	ラウ
43	大田　浩行	サラ
44	田中　佳典	パイ
45	高屋　大輔	ラウ
46	古川　玲欧	アキラ
47	大門　正裕	ラウ
48	奥田　裕史	アキラ

Bブロック

WINNER 佐谷　崇一キャサ夫一(カゲ)

No.	氏名	キャラ
17	本宮　圭祐	サラ
18	翁　建偉	アキラ
19	欠　場	
20	山内　智伸	アキラ
21	大谷　健一	アキラ
22	吉岡　正史	アキラ
23	田中　光洋	アキラ
24	大川　利樹	サラ
25	南山　耕造	カゲ
26	佐谷　崇	カゲ
27	竹田　健次	カゲ
28	湯朝　準一	シュン
29	倉橋　和也	ウルフ
30	欠　場	
31	近藤伸太郎	ジャッキー
32	篠原　元貴	ウルフ



1Fと2Fがセガ・ワールド静岡。

スーパーな百人組手

去る9月7日、静岡市のセガ・ワールド静岡で、鉄人キャサ夫のスーパー百人組

鉄人の能力、今ここに―

スーパー百人組手

キャサ夫がセガ・ワールド静岡で
見せつけた強さ、とくとご覧あれ!



見よ!この人だかり。

[illegible]が行われた。[illegible]バーチャファイター2ではなく、2.1を使用。

ちなみにスーパー百人組手とは、キャサ夫が10キャラすべてを使用し、1キャラにつき挑戦者10人ずつと対戦すること。10×10で百人組手だね。

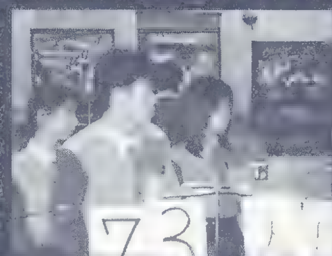
いかに鉄人といえども、この過酷な条件での百人組手はあまりにもシビア。果たして前回の記録を超えられるだろうか?(今までは91勝と94勝)

圧巻!97勝

結果から言うと97勝3敗。

現時点では、鉄人全員が行った百人組手・スーパー百人組手を合わせても最高の結果である。

挑戦者の対戦レベルも大都[illegible]



スタッフの[illegible]

PS.[illegible]いるお話[illegible]ありがと[illegible]。

当て身の調子はどうですか?



VF2.1スーパー百人組手

	JACKY					SARAH			
1	久保田光則	カゲ	3－0	勝	51	平野　雅也	アキラ	3－0	勝
2	平出　太一	ジャッキー	3－1	勝	52	岡村　和憲	ジェフリー	3－0	勝
3	松浦　哲治	ラウ	3－0	勝	53	藤沢　了	サラ	3－0	勝
4	小島たくみ	アキラ	3－1	勝	54	松井　泰樹	ウルフ	3－1	勝
5	鈴木　秀幸	アキラ	3－0	勝	55	原川　佳典	サラ	3－0	勝
6	山下　大輔	リオン	3－1	勝	56	北野　一郎	ジェフリー	3－0	勝
7	竹島　躍	ジャッキー	3－1	勝	57	藤田　恒夫	サラ	3－1	勝
8	西村幸一郎	ジャッキー	3－1	勝	58	佐藤　公彦	サラ	3－1	勝
9	久富　太郎	ジャッキー	3－1	勝	59	望月　雅也	アキラ	3－0	勝
10	小林　丈晃	ジェフリー	3－1	勝	60	藤江　雅澄	サラ	3－0	勝
	AKIRA					SHUN			
11	藤江　昌澄	サラ	3－0	勝	61	中野　剛行	サラ	3－0	勝
12	増田　俊	アキラ	3－1	勝	62	佐藤　公彦	リオン	3－1	勝
13	長島　康幸	ウルフ	3－1	勝	63	鈴木　諭	ウルフ	3－1	勝
14	牧　野	アキラ	3－0	勝	64	小林　幸介	シュン	3－1	勝
15	越川　英俊	ジェフリー	3－0	勝	65	森川　弘行	シュン	3－1	勝
16	加藤　雅一	リオン	3－1	勝	66	外岡　朗	アキラ	1－3	負
17	佐野たかし	アキラ	3－2	勝	67	国本　孝史	ジェフリー	3－0	勝
18	石谷　彰哲	ラウ	3－0	勝	68	高野　直之	アキラ	3－2	勝
19	園田すなお	サラ	3－2	勝	69	池ヶ谷公也	カゲ	3－1	勝
20	高松　正妃	アキラ	3－0	勝	70	鈴木　充	カゲ	3－2	勝
	WOLF					PAI			
21	井上　秦行	カゲ	3－0	勝	71	久保田光則	カゲ	3－0	勝
22	加藤　真司	パイ	3－1	勝	72	小林　幸介	シュン	3－0	勝
23	海野　祐司	ジャッキー	3－1	勝	73	川村　和弘	ウルフ	3－1	勝
24	富坂　剛	ジャッキー	3－1	勝	74	大石　卓男	アキラ	3－1	勝
25	山本　美竹	ウルフ	3－0	勝	75	佐藤　公彦	リオン	3－1	勝
26	前堀　誠	ウルフ	3－0	勝	76	上水　賀永	アキラ	3－0	勝
27	藤沢　了	ジャッキー	3－2	勝	77	藤江　雅澄	アキラ	3－1	勝
28	ナカイ　コウヘイ	リオン	3－0	勝	78	原川　佳典	サラ	3－1	勝
29	外岡　朗	アキラ	3－0	勝	79	平野　雅也	アキラ	3－1	勝
30	亀山　浩史	アキラ	3－0	勝	80	原木　孝行	パイ	3－1	勝
	LION					KAGE			
31	佐藤　将也	ウルフ	3－1	勝	81	平出　太一	ジャッキー	3－0	勝
32	鈴木　諭	ウルフ	3－0	勝	82	鈴木　敦之	ジェフリー	3－2	勝
33	鈴木　充	リオン	2－3	負	83	藤沢　盾	カゲ	3－0	勝
34	安田　哲也	リオン	3－0	勝	84	佐藤　雅也	ラウ	3－2	勝
35	安田　明男	サラ	3－0	勝	85	北野　一郎	ジェフリー	3－2	勝
36	片瀬　育成	サラ	3－2	勝	86	藤沢　了	ジャッキー	3－1	勝
37	川崎　康司	リオン	3－1	勝	87	増田　俊	アキラ	3－2	勝
38	川村　知弘	ウルフ	3－1	勝	88	松下　雄祐	カゲ	3－1	勝
39	藤沢　晋	カゲ	3－0	勝	89	岡村　和憲	ジェフリー	3－0	勝
40	前堀　誠	ウルフ	3－0	勝	90	鈴木　篤	アキラ	3－1	勝
	JEFFRY					LAU			
41	岡村　和憲	ジェフリー	3－0	勝	91	網　代	アキラ	3－0	勝
42	田村　聡	ジェフリー	3－0	勝	92	亀山　浩史	アキラ	2－3	負
43	小林　幸介	シュン	3－2	勝	93	長島　康幸	シュン	3－0	勝
44	片瀬　育成	サラ	3－0	勝	94	望月　雅也	アキラ	3－0	勝
45	石谷　彰哲	パイ	3－0	勝	95	松浦　哲治	ラウ	3－2	勝
46	中野　剛行	サラ	3－0	勝	96	鈴木　篤	アキラ	3－2	勝
47	山田健太郎	ウルフ	3－0	勝	97	安部　弘晃	アキラ	3－0	勝
48	窪　祥一	サラ	3－1	勝	98	加藤　雅一	リオン	3－0	勝
49	遠藤　純	ジャッキー	3－1	勝	99	飯田　将和	パイ	3－0	勝
50	高松　正妃	ジェフリー	3－1	勝	100	前堀　誠	ウルフ	3－0	勝

[illegible]あるキャラはキャサ夫の使用したキャラ。

お呼びとあらば、キャサ夫のイベント情報

さてお待ちかね、出演予告です。あ、その前にちょっと報告。じつは10月中に告知もせず、北海道に行って来ました。稚内、札幌と鉄人3人でブイブイいわせてきちゃった。あのときお世話になったみなさん、どうもありがとう。

じゃあ、11月中の予定。

スーパー百人組手パート3
11月3日(金)
広島GIGO
広島県広島市中区本通3-5
☎082-242-8993

店舗大会記念ドリームマッチ プレイハード50(ファイブオー)
11月12日(日)
愛知県名古屋市天白区八幡山1336
☎052-834-8670

10月12~15日の北海道ツアーについては、次号でリポートする予定。待っててね!



ギャラリーに囲まれてのプレイにも余裕の表情。

VF2.1だからこそ

「よろけ後の攻防」

日本の人はお金は払うけど、頭は使わないんですね。

[illegible]

昔はキツかった

その昔、[illegible]

[illegible]

何をしたら有効なのかを教えよう。

打撃か投げか？反応がすべて

VF2.1では[illegible]
[illegible]
[illegible]はバックステップ中に技をくらった場合で、通常状態で同[illegible]もある。

これから説明していくのは自分がしゃがんでいる状態で技をくらい、よろめいたときの守り方だ。

[illegible]いてほしいことがいくつかあるので挙げてみよう。

1レバー下＋P＋G連打をしても自分が投げを決めることはあり得ない

2相手が投げにきてもよろめき中は絶対に投げられることはない

[illegible]

VF[illegible]せ有効な技なのかというと、相手がダッシュで近づいてき[illegible]

[illegible]に投げられるからである。よろけが回復と同時に一寸の狂いもなく技が出れば決められることはない。それを毎回で[illegible]可能に近い。絶対に投げを決[illegible]レバーを上へ入れっぱなし（大ジャンプ）にしておけば[illegible]



[illegible]おけば、このように投げ失敗バ[illegible]

[illegible]

一方的に必ず投げ勝つので覚えておいてほしい。







[illegible]

ここまでのよろけ投げ[illegible]においては[illegible]ある。

わかるとは思うが、もちろん打撃を狙っている相手にはダメ。

それと自キャラと相手キャラによる相性があり、さらにその中の投げと投げの相性もある。

例えば、相手がリオンで自分がアキラのときにリオンが[illegible]

[illegible]

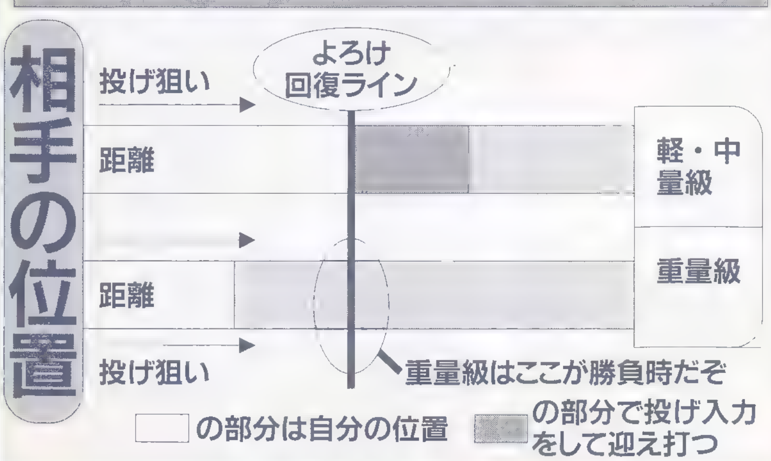
が非常に苦しい。

では最後にアキラのみとなるが、打撃の場合のアドバイ[illegible]

[illegible]上段攻撃はかわされてしまうので、たいてい中段7割、下[illegible]

[illegible]てほしい。キャラクターの相性なども今後紹介していく予定なのでお楽しみに。

分析君1号なぜ、投げ返せるのか？



より一層の工夫が必要

ラウ対戦攻略

前回に引き続いて変更点をチェック。
今回は全体の流れを考えよう。

担当：がっちん

[illegible]ろ者での[illegible]ぶようにな[illegible]っとネタを[illegible]定番味[illegible]キャラもあるので[illegible]やってほしい[illegible]ラにこんな[illegible]という要望があれば教えてくれ。[illegible]戦いたいうのでもかまわない[illegible]



早いタイミングの斜上掌は諸刃の剣

2・1ではすでにご存じの通り、斜上掌で相手を浮かしたときの高さが抑えられ、空中コンボが決めにくくなってしまった。

前回紹介したように連掌からの連環転身掃腿は、ウルフ、ジェフリーを除いた重量級以外のキャラであれば、一応毎回決めることはできる。

しかし、それを行う場合斜上掌で浮かしたときには、すでに⑮キャンセルを使いつつ次の立ち斜上掌を最速に近い（キャラによっては最速でないといけない）タイミングで出しておかなければならない。



[illegible]タイミングで[illegible]ただし[illegible]かしている[illegible]斜上掌がスカってしまう。斜上掌とは[illegible]中段で、しゃがんでいる相手にダメージを与えることはできないが、ガードをかち上げてパンチで押せるという特性を殺してしまうことにもなる。そうなると相手も対応しやすく、斜上Ⓟのスキに投げを決めることも容易だろう。

もちろん、斜上掌で浮いたのを確認してから再び斜上掌で拾い直せる技術が完璧であればこの問題も解消されるが現実には難しい。

プレイスタイルに多少の変化

よって、これらの問題にラウ側が対処するには、今までのプレイスタイルを多少なりにも変えていく必要がある。

もちろん、相手の対応の度合を考えながらプレイするのは当たり前だが、以下の行動を多く取る必要性を認識していこう。

- 斜下掌
- 斜上掌ⓅⓅⓅ
- 投げ
- 地掃腿

斜下掌はずいぶん前から多用されている技だが、斜下Ⓟ[illegible]を一度出してしまうと五分に近い状態になるため、どうしても斜上掌で押し切りたくなってしまう[illegible]だが[illegible]上に斜下[illegible]ことにな[illegible]し、現時[illegible]ほ完全対応されつつあり、これはかり使っていると簡単に投げを決められてしまうのも忘れてはいけない。



やっぱり強い斜下掌。地味だが重要な技だ。



●斜上掌ⓅⓅⓅ

いわゆる全弾出し切るやつ。相手が浮いたのならそのまま[illegible]ボタンを押して[illegible]なげるといい。[illegible]いとは、立ちガードで様子をみる。中段蹴の[illegible]表[illegible]突[illegible]るな[illegible]動が有効[illegible]この行動[illegible]簡単に



すべて出し切ると相手を押せる[illegible]が終わる。流れの主導権を相手に持っていかれやすく、なんとなくシロウトっぽく見えるのが欠点。ただ、2・1では[illegible]要な行動であるので[illegible]ていくといいだろう。

●投げ



ここ一番はやはり投げ。[illegible]

いまさら投げが必要だというのも変な話だが、[illegible]のときよりうまく使っていかないと勝つことは厳しいはずだ。

対戦相手が自分より格下であれば、投げは無理に使わなくてもよかったラウだが今回は違う。一回の浮かしで奪う体力は格段に少なくなっているので、浮かせば勝ちということもあまりない。

●地掃腿

ガードされてヒジなどでよけても回復できるので少し[illegible]使っていこう。ただし[illegible]



[illegible]ラウの基本となる斜上掌でいかに浮かすかというのは変わらない結論か、いままでの流れを少し修正したほうがいいだろう。

また、崩押しも重要なラウの武器。この特権を生かしつつ闘いに臨んでほしい。

VF2.1での攻略開始!!

リオン対戦攻略

同じようでかなり違うVF2.1の攻め方。今までの攻めと違った新しい連携を紹介しよう。

[illegible]：SHO

ついに始まったVF2.1攻略。[illegible]VF2.1は同じようで[illegible]攻略をやる前に[illegible]での攻め方や[illegible]を紹介していくのでよろしく

VF2・1での攻防

[illegible]2・1[illegible]ところ[illegible]変わった[illegible]攻め方など[illegible]かり[illegible]考えて[illegible]ない。

VF2・1[illegible]は多少変化した[illegible]のバリエーションが大きく変わったのが、まずミドルキックよろめき後の技が入る幅が狭くなってしまったのと、バックダッシュが連続してできなくなってしまったという、この2点がリオンにとって非常にきびしい。



よろめき後に技が[illegible]ないのはきびしい。

ミドルキャラよろめき後に何を出すかというと少し難しく、相手は当然よろめき回復をしているので連続に技は入らないため、ミドルキックと投げの2択などには最低できるようにしたい。

[illegible]リオンにとってオ[illegible]な[illegible]が、バックステップ[illegible]して出せなくなったこと[illegible]。例えば、リオンがしゃがみ[illegible]バックステップ[illegible]をした[illegible]のしかかりのあとにミドル[illegible]



しゃがみPを入れて[illegible]

キックを出すとリオンに当たったりする。また、重量級が相手のときにわかりやすいのだが、先ほどと同じようにリオンがしゃがみⓅ・バックダッシュをしてその後の重量級側のミドルキックを先読みしてガードしたとしよう。当然重量級2人のミドルキックはガード後にⓅⓅⓅなどで反撃ができるので、それを狙った行動に出る。そこへ読みが当たってミドルキックがきたらリオン側はガードするのだが、バックダッシュ中と認識されてよろめいてしまうのである。

対戦をしていると意外とこういう状況が多いので気になってしまう。

不利な点ばかり並べたが、





バックステップ[illegible]ミドルを[illegible]ところを[illegible]相手[illegible]

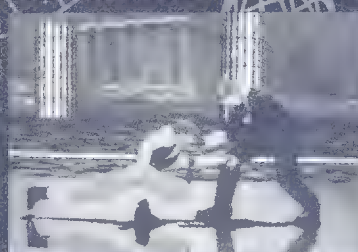
2・1になってパワーアップしているところもある。斜前歩と斜後歩がそうだ。

新しくパワーアップした移動技を攻撃バリエーションの中に組み[illegible]ので紹介しよう。

● [illegible]連携

[illegible]ンの攻[illegible]連[illegible]のは前に[illegible]した連携[illegible]だ。[illegible]しゃがみⓅ[illegible]とに、斜後歩[illegible]使[illegible]連携である。

[illegible]連撃やしゃがみ[illegible]とに斜後歩をやる[illegible]





斜後歩はかなり使える。しゃがみⓅのあとでもいい。

1P側なら手前に移動し、2P側なら奥へ移動する。

そこからの攻撃はリオンが

次に何をするかわかりにくい位置になるので好都合なのだ。

当然、斜後歩したときに相手がミドルキックなどを出してきたら反撃。チャンスにもなる。



斜後歩[illegible]のチャンス。[illegible]出されても[illegible]

斜後歩後の連携として有効な技は、

● ミドルキック
● 旋風脚
● 偸歩背掃手
● 斜前歩
● 泰山双拘手

などが挙げられる。

ミドルキックは最もオーソドックスな攻撃だが効果は抜群だ。相手に読まれないように多用はさけよう。

旋風脚は使える[illegible]る。相手がとりあえず[illegible]



斜後歩のあと[illegible]は王道。

みⓅを出したときなどは旋風脚が有効。

斜後歩で見えにくい位置に移動しているため、しゃがみⓅを出してくる相手が非常に多いので旋風脚の使用度は高めにしていいと思う。

偸歩背掃手は立ちガードにで相手をみている相手にはよく当たる技。



この位置での旋風脚はよく当たる。

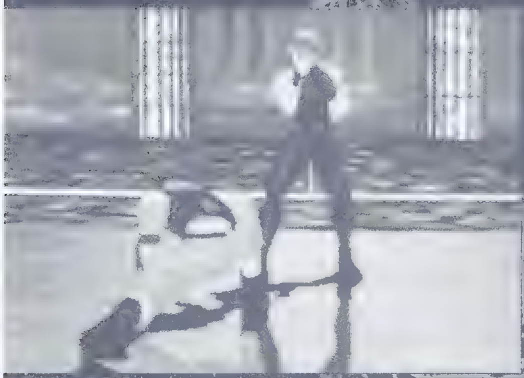
偸歩背掃手がカウンターで当たったときには跳腿が一発入るので覚えておいてほしい。

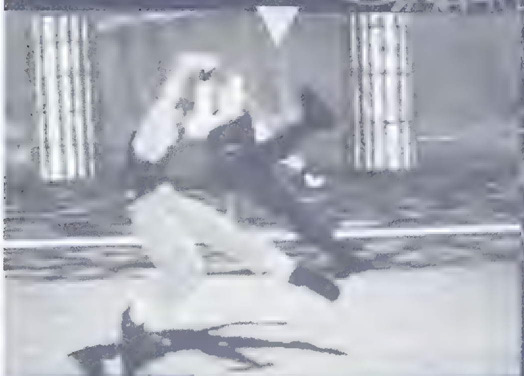
斜後歩のあとに斜前歩を出すという大胆な技だが、上手にすると有効だ。

斜後歩のあとにミドルキックなどを出して[illegible]相手に[illegible]中段攻撃を[illegible]次に斜後歩を出[illegible]可能[illegible]待[illegible]をつい[illegible]投げ[illegible]を出すとキマりやすい。

相手が立ちガードで待たずに、斜後歩のあとにミドルキックなどを出してきたときにも、斜前歩→投げはキマる。

意外と使える連携なのでぜひ使ってみてほしい。





相手が手を出してきたら投げやすい。

軌線が入るのだ。







手数の多いやつにはこれだ

中古品は消費税・送料サービス!!

コントロールボックス（新品）	
パナツイン ロング	34K
パナカスタム ロング	30K
シグマAV-5000セット	4K引き
基板タイトル	
アウトゾーン	7K
悪魔城ドラキュラ	TEL
アテナのハテナ？（新品）	1K
アラビアンマジック	TEL
イチダントアール	3K
インセクターX	3K
インベーダーDX	15K
ウルフファング	TEL
エイリアンズ	18K
エイリアンVSプレデター（ロム）	TEL
SDガンダムネオバトリング	TEL
X-MEN（ロム）	TEL
エドワードランディー	TEL
F／A	15K
F2マザーボード	3K
エメラルディア	3K
エンパイアシティー1931	9K
カイザーナックル（ロム）	1K
海底大戦争	TEL
影の伝説	TEL
ガンバード	35K
キース&ルーシー	5K
ギガンテス	TEL
機動戦士ガンダム	5K
キャプテンコマンドー	TEL
ギャラクシアン（IPM）	15K
ギャラクシーフォース2（各コントロールボックスですぐ遊べます）	42K
ギャルズパニック	16K
ギャルズパニック2スペシャル	22K
銀河任侠伝	18K
ザキングオブドラゴンズ	15K
クイズ&ドラゴンズ	5K
クイズ学問のススメ	2K
クイズそれいけココロジー2	2K
クイズシアター（ロム）	1K
熱闘！激闘！クイズ島	2K
空牙	TEL
ぐっすんおよよ	10K
グラディウスII	TEL
グラディウスIII	TEL
功里金団	3K
ザグレートラグタイムショー	TEL
クレヨンしんちゃんオラとあそぼ	2K
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	2K
極上パロディウス	29K
極上パロディウス（サブ）	13K
コズモギャングザパズル	5K
コットン	15K
コラムス	8K
ゴルフィンググレイツ2（P付）	29K
ゴルフィンググレイツ2（ロム・P付）	15K
西遊降魔録	3K
サボテンボンバー	15K
サンダークロス	TEL
サンダーフォースAC	15K
サンダーブラスター	9K
サンドスコーピオン	9K
Jリーグ1994	6K
ジオストーム	22K
システム2（?ロム付）	8K
システム32（?ロム付）	6K
四川省	2K
疾風魔法大作戦	16K
忍	13K
ジャッキーチェン	48K
シャドーフォース	13K
シュトラール	11K
シュマイザーロボ	13K
クイズ世界はSHOW byショーバイ！	2K
シンプソンズ	17K
水滸演武（ロム）	2K
ストリートファイターZERO（ロム）	TEL
ストリートファイター	18K
ストリートファイターII	5K
ストIIダッシュ	5K
ストIIダッシュターボ	12K
スーパーストII（ロム）	2K
スーパーストIIX（ロム）	TEL
スーパーイーグルショット	15K
スーパーバレー'91	3K
スーパーマン	7K
スーパーワールドコート	6K
スタックコラムス	2K
スパルタンX	18K
スプラッターハウス	TEL
スラップショット	8K
ずんずん教の野望	11K
セイントドラゴン（ロム）	5K
XEXEX	TEL
ゼビウス	18K
戦場の狼2	TEL
ソニックウイングス	13K
タイムパイロット'84	TEL
タスクフォースハリアー	15K
闘いの挽歌	22K
達人王	TEL
だるま道場	2K
タンクバタリアン	25K
タンクフォース	7K
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	TEL
ツインイーグル2	27K
デスブレイド	7K
出たな!!ツインビー	11K
テトリス	9K
テラクレスタ	13K
天地を喰らうII	23K
登龍門	3K
ドギューン	11K
特殊部隊ジャッカル（海外）	7K
ドッチボール	2K
トップシークレット（海外）	10K
トライゴン	18K
虎への道	4K
ドラゴンセイバー	22K
ドラゴンバスター	45K
ドラゴンボールZ	22K
ドラゴンボールZ2	TEL
ドラゴンボールZVRVS	TEL
ドリームショッパー	5K
牌砦2仇討外伝	3K
ドルアーガの塔	82K
ドリフトアウト'94	特価
ドンキーコング3	18K
首領蜂	TEL
ナイツオブザラウンド	13K
ナイトスラッシャーズ	TEL
ナックルヘッズ	15K
ななめでまじっく！	3K
ニューマンアスレチック	11K
ニューラリーX	37K
ネビュラスレイ	22K
能力向上委員会	5K
ノストラダムス	17K
バース	22K
バーチャファイター	特価
バーチャファイター2	TEL
バーチャファイター3	ローン無予約
ハイパースポーツスペシャル	18K
爆突機銃艇	TEL
ばくばくアニマル（ロム）	2K
対戦ぱずるだま	TEL
ハチャメチャファイター	8K
パックランド	43K
バツグン	TEL
バトルクロード	7K
バブルシンフォニー（ロム）	18K
バルトリック	TEL
パロディウスだ！	11K
パワードギア	TEL
パンクショット	6K
ヒーテッドバレル	18K
ピットファイター	6K
ファイナルスターフォース	TEL
ヴァンパイア（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	TEL
ヴィマナ	8K
V・V（新品）	8K
V・V（ボンバーがでるロム）	4K
プーヤン	13K
フェニックス	28K
フック	18K
ぷよぷよ	15K
ブルーホーク	6K
ベストアバウトボクシング（ロム）	1K
へべれけのぽぷーん	5K
ホッピングマッピー（ロム）	TEL
ポトポト	2K
ボンバーマンワールド	32K
マクロス	17K
マジックソード	25K
マッドギア	2K
魔法大作戦	28K
Mr.Do!vsユニコーン（コンボAV・H付）	15K
ミズバグ大冒険	13K
ムーンウォーカー	TEL
ムーンパトロール	18K
五月陣戦	13K
メジャータイトル2	9K
メタモルフィックフォース	28K
U.S.ネイビー	16K
妖怪道中記	18K
雷電	20K
ライフフォース	TEL
ラジカルラジアル（海外）	48K
リードアングル	7K
リブルラブル	43K
リムロッキンバスケット	2K
龍神	13K
連珠貴族	21K
ロードオブキング	8K
ロッドランド	TEL
ワールドラリー	29K
ワイルドウエスタン	33K
麻雀基板	
ウルトラ㊙麻雀	5K
エロティカゴルフ	9K
麻雀学園	5K
麻雀学園2	5K
グッとE雀	2K
競馬王	3K
コミック劇場	3K
麻雀私生活	8K
麻雀女学園	3K
アイドル雀士スーチーパイ	15K
スーパー㊎版	18K
スーパーリアル麻雀PII	8K
スーパーリアル麻雀PIII	35K
スーパーリアル麻雀PIV	18K
スーパーリアル麻雀PV	特価
スカウトマン	13K
トリプルウォーズII	5K
7次元の妖精達	5K
パチンコ物語	5K
華の舞	15K
ファイナルロマンス	22K
プリンセスリーグ	3K
ミラージュ	5K
吉本劇場	3K
ラマン	5K
レモンエンジェル	TEL
ワクワクキャッチャー	7K
業務用ネオジオ	
6本用基板	TEL
餓狼伝説3	5K
ザキングオブファイターズ'94	8K
クイズキングオブファイターズ	3K
フライングパワーディスク	8K
ラグナロク（新品）	12K

高解像モニター(ナナオ)

★各種コントロールボックスに、ケーブルを差して、そのケーブルをモニターに差せばOK!簡単です。（初心者でもOK！）
★画面の拡大・縮小（画面からハミダスことはありません）、明るさや色の調節もできます。
★超美しい画像、保証します（ゲームセンターのアストロシティ［セガ筐体］と同じ画像です）。
★画面のタテ置きヨコ置き自由自在（タテ型のゲームもOK）。
★バーチャファイターやシステム24などにも対応します。
★モニターを買ってくれたお客様に、当社が選んだ基板をプレゼント！

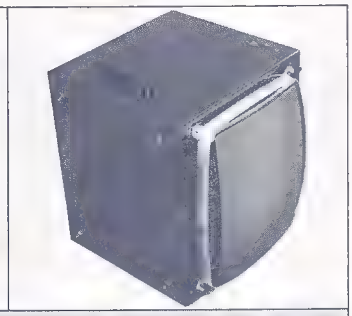
ナナオ 20インチ（新品） ……￥76,000
ナナオ 26インチ（新品） ……￥99,800

コンボAV・シグマAV3000・シグマAV5000・パナツインロング・パナカスタムロング・VEGA9000DX・ボードマスター etc。
その他各種コントロールボックスに対応します。

消磁器…………………… TEL

消磁器は，モニターをタテやヨコにしたときにでる色ムラを，取る機械です。（家庭用TV・パソコン用モニターにも対応します。）使い方は超簡単！





写真は20インチです。26インチはケースの形が違います。

基板・コントロールボックス モニター買取りいたします

全国通信販売!!!!!!!!品代金は、現金書留かヤマト運輸のコレクトサービス（代引）でOK！
新作中古基板予約受付中★中古品は消費税・送料サービス

基板屋

〒431-02 静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315
営業時間 12:30~24:00
TEL (053)592-7236
上記の電話にかからない時は (040)584-0617

TAMAYA特選おすすめセット！

カプコンCPが安くなりました。鉄拳2が新登場。（即家庭のテレビで始められます。）

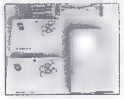
ストZEROベガセット



ストリートファイターZERO
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥217,000
（送料・税込）

初回¥21,244　¥20,400×11回
〃　¥12,478　¥11,100×23回
〃　¥9,072　¥7,900×35回

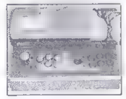
ストZEROシグマセット



ストリートファイターZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥224,000
（送料・税込）

初回¥21,468　¥21,100×11回
〃　¥11,916　¥11,500×23回
〃　¥11,284　¥8,100×35回

ストZEROパナカスタムセット



ストリートファイターZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000
（送料・税込）

初回¥19,504　¥18,500×11回
〃　¥10,798　¥10,100×23回
〃　¥7,252　¥7,200×35回

ストZEROボードマスターセット



ストリートファイターZERO
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥216,000
（送料・税込）

初回¥21,212　¥20,300×11回
〃　¥11,244　¥11,100×23回
〃　¥11,256　¥7,800×35回

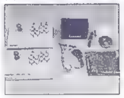
鉄拳2ベガセット



鉄拳2
ベガ9000DX
ハーネス、
通販特価¥300,000
（送料・税込）

初回¥28,300　¥28,300×11回
〃　¥16,000　¥15,400×23回
〃　¥13,300　¥10,900×35回

鉄拳2シグマセット



鉄拳2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥307,000
（送料・税込）

初回¥29,624　¥28,900×11回
〃　¥17,738　¥15,700×23回
〃　¥12,012　¥11,200×35回

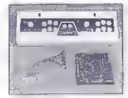
鉄拳2パナカスタムセット



鉄拳2
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥280,000
（送料・税込）

初回¥26,560　¥26,400×11回
〃　¥16,620　¥14,300×23回
〃　¥11,480　¥10,200×35回

鉄拳2ボードマスターセット



鉄拳2
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥299,000
（送料・税込）

初回¥28,268　¥28,200×11回
〃　¥17,066　¥15,300×23回
〃　¥11,984　¥10,900×35回

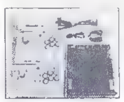
KOF'95ベガセット



ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥192,000
（送料・税込）

初回¥18,244　¥18,100×11回
〃　¥11,528　¥9,800×23回
〃　¥7,672　¥7,000×35回

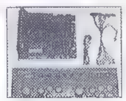
KOF'95シグマセット



ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥198,000
（送料・税込）

初回¥19,536　¥18,600×11回
〃　¥12,032　¥10,100×23回
〃　¥8,568　¥7,200×35回

KOF'95パナカスタムセット



ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥172,000
（送料・税込）

初回¥16,504　¥16,200×11回
〃　¥9,848　¥8,800×23回
〃　¥9,352　¥6,200×35回

KOF'95ボードマスターセット



ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥190,000
（送料・税込）

初回¥18,180　¥17,900×11回
〃　¥11,360　¥9,700×23回

ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥112,000
（送料・税込）

初回¥20,512　¥20,000×5回
〃　¥11,284　¥10,500×11回
〃　¥7,108　¥5,700×23回

ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥117,000
（送料・税込）

初回¥21,392　¥20,900×5回
〃　¥11,444　¥11,000×11回
〃　¥6,378　¥6,000×23回

ヴァンパイア+S-ストⅡXパナカスタムセット



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥92,000
（送料・税込）

初回¥16,992　¥16,400×5回
〃　¥9,544　¥8,600×11回
〃　¥5,428　¥4,700×23回

ヴァンパイア+S-ストⅡXボードマスターセット



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥111,000
（送料・税込）

初回¥19,936　¥19,900×5回
〃　¥11,252　¥10,400×11回
〃　¥5,874　¥5,700×23回

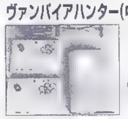
ヴァンパイアハンター(中古)ベガセット



ヴァンパイアハンター(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥153,000
（送料・税込）

初回¥14,796　¥14,400×11回
〃　¥9,402　¥7,800×23回
〃　¥8,848　¥5,500×35回

ヴァンパイアハンター(中古)シグマセット



ヴァンパイアハンター(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥158,000
（送料・税込）

初回¥14,956　¥14,900×11回
〃　¥8,672　¥8,100×23回
〃　¥8,428　¥5,700×35回

ヴァンパイアハンター(中古)パナカスタムセット



ヴァンパイアハンター(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥133,000
（送料・税込）

初回¥13,056　¥12,500×11回
〃　¥7,722　¥6,800×23回
〃　¥7,028　¥4,800×35回

ヴァンパイアハンター(中古)ボードマスターセット



ヴァンパイアハンター(中古)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥152,000
（送料・税込）

初回¥27,552　¥27,200×5回
〃　¥14,764　¥14,300×11回
〃　¥8,168　¥7,800×23回

ストZERO(中古)ベガセット



ストZERO(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥177,000
（送料・税込）

初回¥17,764　¥16,600×11回
〃　¥9,118　¥9,100×23回
〃　¥8,932　¥6,400×35回

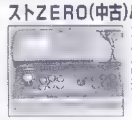
ストZERO(中古)シグマセット



ストZERO(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥182,000
（送料・税込）

初回¥17,924　¥17,100×11回
〃　¥10,688　¥9,300×23回
〃　¥8,512　¥6,600×35回

ストZERO(中古)パナカスタムセット



ストZERO(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥157,000
（送料・税込）

初回¥14,924　¥14,800×11回
〃　¥9,738　¥8,000×23回
〃　¥7,112　¥5,700×35回

ストZERO(中古)ボードマスターセット



ストZERO(中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥176,000
（送料・税込）

初回¥16,632　¥16,600×11回
〃　¥10,184　¥9,000×23回
〃　¥7,616　¥6,400×35回

特選格安基板

今月の超お買得

サイバーボッツ（ロム）	¥48,000
ウルトラマン	¥2,000
ツインビーヤッホー！	¥45,000
マーシャルチャンピオン	¥18,000
疾風魔法大作戦	¥22,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥5,000
戦国エース	¥25,000
ストⅡダッシュターボ	¥7,000
マッハブレイカーズ	¥35,000
レッスルウォー	¥2,000
SストⅡ（9月Ver.ロム）	¥2,000
SストⅡ（10月Ver.ロム）	¥3,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	¥85,000
インディアナジョーンズ	¥42,000
エメラルディア	¥3,000
ギャラガ	¥25,000
クラックス	¥2,000
グレートスラッガーズ	¥5,000
グレートスラッガーズ'94	¥8,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥12,000
JリーグサッカーVシュート	¥15,000
スーパーワースタ'93	¥10,000
スプラッターハウス	¥30,000
ティンクルピット	¥10,000
デンジャラスシード	¥15,000

カプコン

ストZERO（ロム・中古）	¥85,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥12,000
ヴァンパイア（ロム）	¥15,000
X-MEN（ロム）	¥20,000
サイバーボッツ	¥70,000
ストライダー飛竜	¥48,000
ストⅡダッシュ	¥4,000
ストリートファイターⅡ	¥3,000
闘いの挽歌	¥25,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥75,000
マジックソード	¥25,000

コナミ

アステリクス	¥28,000
クォース	¥5,000
グラディウス（電源H付）	¥35,000
グリーンベレー	¥15,000
極上パロディウス！	¥28,000

スラムダンク	¥58,000

セガ

アラビアンファイト（ロム）	¥10,000
エンゼルキッス	¥18,000
コラムス	¥8,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	¥10,000
ソニックザヘッジホッグ（ロム）	¥8,000
ドラゴンボールZ（ロム）	¥12,000
バーチャファイターリミックス	¥88,000
ばくばくアニマル（ロム）	¥10,000
ポトポト	¥8,000

その他

IQブロック	¥5,000
ウルトラ警備隊	¥38,000
SDガンダム	¥2,000
F1グランプリ	¥2,000
F1グランプリⅡ	¥2,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	¥35,000
ガルメデス	¥5,000
ガンダムEX-REVUE	¥10,000
ストリートスマート	¥3,000
スパイナルブレーカー	¥5,000
達人王	¥10,000
だるま道場	¥10,000
フェニックス	¥25,000

海外

アラビアン	¥18,000
黄金の城	¥25,000
影の伝説	¥12,000
カンガルー	¥12,000
ギャラガ	¥18,000
クラッシュローラー	¥15,000
魂斗羅	¥15,000
ザクソン	¥15,000
ジャングルキング	¥18,000
青春スキャンダル	¥12,000
戦場の狼Ⅱ	¥15,000
忍者プリンセス	¥15,000
パックランド	¥55,000
フロッガー	¥10,000

カプコンCDチェンジャー
ストリートファイターZERO
完全移植版¥49,800（定価）
¥51,500（税込代引特価）

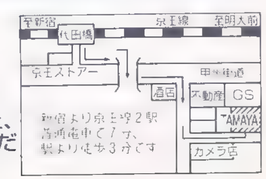
他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます（印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください）。

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休



★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください（24時間受付）。住所・氏名・電話番号は忘れずに！

ブロッコリーインフォメーション vol.2

全国のコミック専門店で好評発売中！

●ゴウカイザー・コミック・アンソロジー●

超人学園ゴウカイザー™

～ハイブリッド・コミック・マトリックス～

企画・編集（株）ブロッコリー
© 1995 TECHNOS JAPAN CORP.

A５版 180頁
価格 950円（税込）



限定10,000部発行予定！

予定執筆者

大張正己	是空とおる
ことぶきつかさ	水上広樹
いのうえたくや	神崎らいむ
池上竜矢	あんどうむつみ
原田将太郎	小林隆志

その他豪華作家陣

イラスト：大張正己

超人学園ゴウカイザー™

～ハイブリッドヴォーカルコレクション～

作　詞	森ユキ	ジャケットイラスト	大張正己
	伊藤洋介	ピンナップ	ことぶきつかさ
作　曲	坂本裕介	カラーイラスト	あんどうむつみ
歌	森ユキ		池上竜矢
	松永芳幸		いのうえたくや
	大張正己他		神崎らいむ
			反田誠二
			七瀬葵

企画・製作・販売（株）ブロッコリー
© 1995 TECHNOS JAPAN CORP.



全９曲45分
2500円（税込）

大張正己 ハイブリッドサイン会＆トークショー

11月3日3：00～4：00
福家書店 福岡店（福岡市）
TEL 092-721-8267

11月4日3：00～4：00
中央書店サンモール（広島市）
TEL 082-245-6018

11月5日4：00～5：00
わんだーらんどなんば（大阪市）
TEL 06-636-3313

コスパ in ツインスター２

1995年12月17日（日）13：30～18：00
場所：ツインスター
東京都新宿区神楽坂2-11

コスパ in 大阪マハラジャ

1995年11月5日（日）10：00～15：00
場所：マハラジャ
大阪府大阪市北区梅田1-9-20　大阪マルビル2F

前売：3000円（当日：男性4000円 女性3500円）
全国のチケットぴあ（ツインスター：03-5237-9999 マハラジャ：06-363-9999）
または渋谷コスパショップにて好評発売中。

お問合せは……
コスパ in ツインスター ☎ 03-5387-6781
ブロッコリーコスパ実行委員会
コスパ in 大阪マハラジャ ☎ 06-633-3261
プランニングREコスパ実行委員会

ゲーム同人誌の展示即売会

コミックキャッスル ゲームスペシャル VOL.5

1995年12月3日（日）　日本橋堀留ホール
コスプレOK!

コミックキャッスル ゲームスペシャル in サンシャイン２

1996年1月14日（日）　池袋サンシャイン
コスプレOK!（サークル参加者のみ）

通信販売及びお問い合せ

（株）ブロッコリーでは上記商品の通信販売を行なっています。ご希望の方は、商品の合計金額分（送料300円CDは送料サービス）の郵便局の定額小為替と宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリー（☎ 03-5387-6781）まで。また、コミックキャッスルのお問い合せは、☎ 03-3921-3340（AM10：00～PM5：00）コミックキャッスル準備会まで

な、なんとペースカーで走れるのだ！
えっ？敵もペースカーにできるって？

INDY 500™

通信モードの登場でゲームが難しくなった！
そのレベルでペースカーでゴールできるのか…。

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）ずるずる

いろいろある（通信モード編） 隠しコマンド パート4

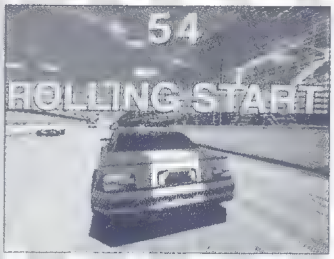
先号で1枚、謎の写真があったのをご存じかな。何の説明もなくペースカー写真が！　今回はその謎をまず解決していくとしよう。

自分のマシンがペースカーになる！

まず最初は、自らのマシンをペースカーに変えるものから説明していこう。

ゲームをいつも通りコイン投入から始める。

コース選択後、スタートボタンとブレーキをONにし、ローリングスタートの文字が出るまで押し続けると…そこへ現れるマシンは、インディ

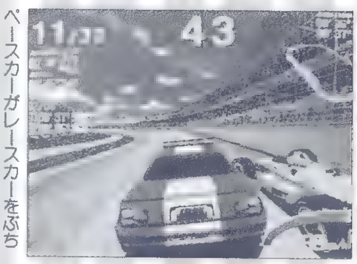


ローリングスタート！おうっー自車がペースカーに！

のマシンではなく、なんと画面右端を走っている（小さいが）ペースカーと同じものになるのだ！

通常のマシンと違って背の高いマシンのため、視点3だと先が見えにくい。

ほかに違う点は、トップスピードが少し劣る点と、ロールすること。



ペースカーがレースカーをぶち抜く！すっげえ楽しいっす！

敵車がペースカーになる！

2つ目のペースカーネタは自車ではなく、ほかの敵車をすべてペースカーにしてしまうものだ。

このやり方は、コース選択後からローリングスタートの文字が出るまで、ブレーキをON、そしてシフトレバーをUP側に入れっぱなしにしておけばいい。

すると、自車はいつも通りのタイヤむき出しのものだが、



自分のマシン以外、ぜ〜んぶペースカー。何かとってても変！

ぐるりと視点がまわると…あっら！敵車がみーんなペースカーに！敵なのかどうなのかよくわからな〜い！

自分も敵車もペースカーにしてしまおう！

ペースカーネタをさらにもう1つ。

前に説明した2つのペースカーネタを同時に行えばひょっとしたら全部ペースカーにできるのでは！なんて考えにならないかな。なんとそれが実現できるのだ！

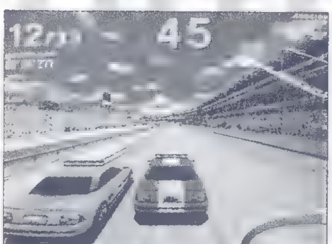
スタートボタン、ブレーキ、



自分のマシンもペースカー。まわりは…わーっペースカー！

シフトをUP側にONにしていると…ほ〜ら自車も敵車もみ〜んなペースカーだ！

やるしかないでしょう！



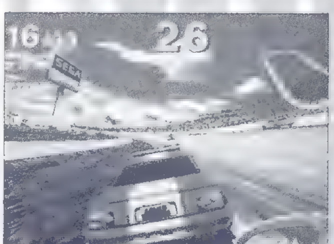
ペースカーのレース？なんかデイトナUSAのようだ。

ノーマルのマシンとペースカー、違う？

ペースカーを走らせられるのなら当然その走りについても知っておかなければならない。いったいどこが違う？

まず外見。背が高いということ。これにより重心が高いのかどうかわからないが、コーナーを走っているとロールするのだ。サスが弱い？





とにかく見た目から違う。それだけかと思ったら走りも違う！

また、そのコーナーリング中では、グリップ力が少し低下しているのか、より切り込んで（強引に）いかないとタイヤが滑り出すのだ。いつもの調子で切っていると滑り出すぞ！とくにハイグリップ走行は注意したい。

そんなところに注意しつつ、初級コースを走ってみよう。

ペースカーで走る！

インディ500

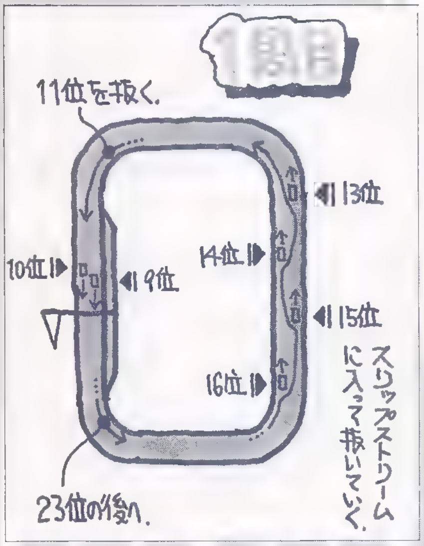
ミスが許されないコースだ！

通信モードの登場により、より険しくなったレースモードの走り。ペースカーをMTで、トップを目指して走る（ATではかなり難しい）。

左カーブしかないコースだが、グリップ力が下がっているので、より切り込むハイグリップ走行をする。その中でインをしっかり突くぞ！

1周目 混戦から抜け出る！

GOのサインが出たらタコメーターを見て、レッドゾーンに入るころ、6速へシフトアップし、ラインを左に移し、左の列の後ろにつく。



そこから先行車を追い、真後ろからスリップに入り、どんどん加速し、敵車をどかし（勝手にどいてくれる）1つ目の左カーブのインへ進入。コーナーでは、インにいる



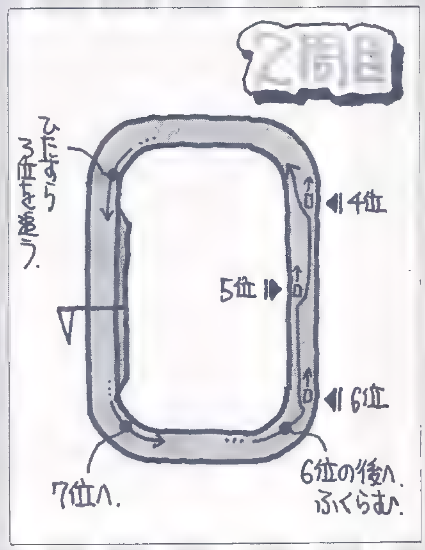
16位の後ろへ。右へ動かないように少し右後方から追うこと。

敵車のみスリップに入るようにし、アウト側にいる敵車は追わない。スピードが得られない分、しっかりインを走るようにする。

1つ、2つと左カーブを抜けると17位の後ろへ。これのスリップを使い、裏ストレートに出て、左にいる16位の後ろへ。そこからスリップからスリップへ渡っていく。

15位を右、14位を左、13位を右に追い、抜き、3つ目、4つ目の左カーブを抜ける。

そして11位で2周目へ。



2周目 少しでも多くスリップを使おう！

2周目に突入すると目前で10位、9位がバトルをしている。激しく動く2台の後ろにつき、しっかりスリップを使い、抜いていく。

9位を抜くとすぐ、8位が目前にいるので、スリップを使って追い抜く。

1つ目のカーブに進入するとき、7位のインへ入る。



9、10位のマシンが目前に。でもちゃんとスリップは使う。

1つ目のカーブを、しっかりインに張りつきながら抜けると7位へ。そのままインを快走して2つ目の左カーブへ進入していくと、6位が見えてくる。

この6位は、アウト側を走っている。ちょうどこれから直線へというところで―となれば、インからラインをアウトに移していき、後ろへ入り、スリップを使う。

しっかりスリップを使って6位を追い抜くと、左前方に5位が見える。斜めに走り、5位の後ろへ。



裏ストレートで4位を追い、インから4位を抜いていく。

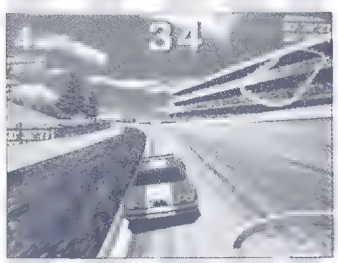
5位をスリップを使って抜いたら、今度は右前方にいる4位の後ろへ。

必死に4位を追い、スリップへ入ろうと試みるが、少し加速してきたところで3つ目の左カーブへ進入。ラインをアウトからインに変え、ハイグリップ走行へ移る。

3つ目のカーブを抜けると4位へ。そして3周目へ。

3周目 ひたすら追う！

3周目に入るとさすがに敵車も速い。ひたすら3位を求めてインを突いていくが、点でしか見えない状態。周回遅れもまだ出ないため、スリップが使えない。その結果、4周走る中では一番遅いラップが出てしまう。こういうときこそ、しっかりインを走るぞ。



とにかく敵車が現れない。しっかりインを走り、3位を追う。

1つ目、2つ目と、ハイグリップ走行を駆使して、インギリギリを走り抜ける。

直線に出ても左端を走り、カーブがきたら即インに入れるようにしておく。

4周ある中で、一番ひまなストレートへ。

2つ目の左カーブから立ち上がったら、のんびり左端を真っすぐ走る。3つ目の左カーブを待つ。

すると、かなり前方を走っていたはずの3位のマシンが見えてくる。追えーっ！

少しずつ3位に近づく。あとは後ろに入ってスリップを使う。ジリジリと近づく。

どんどん加速し始めたころ、3つ目の左カーブへ進入。

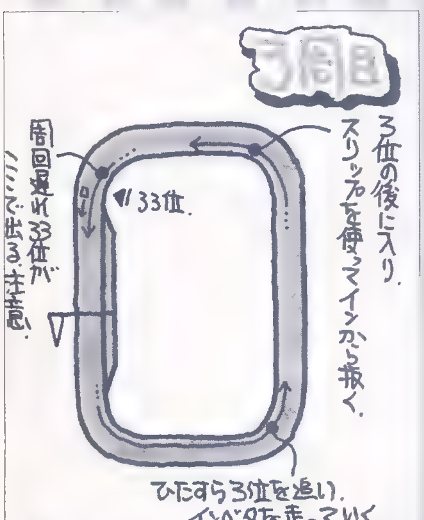
しっかりインへのラインを確保し、ハイグリップ走行へ移る。

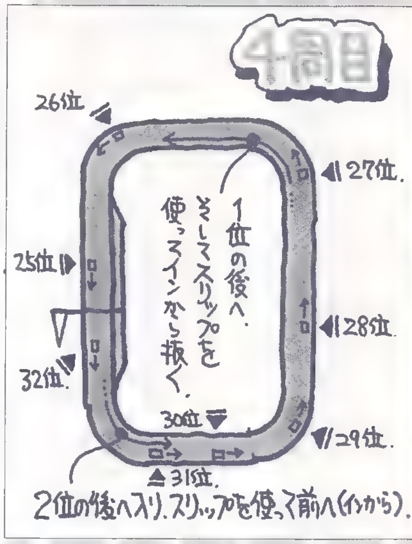
4つ目のカーブをしっかりインを走って抜けると、周回遅れのマシンがようやく登場。

スピード差に気をつけ、スリップを使って抜いていくぞ。



やっと3位の後ろへ。しっかりスリップも使い、抜く。





4周目 1位までもう少し！

さあラスト1周！残すは2位と1位の2台だけ！だが周回遅れがガンガン出てくるので気をつけて走りたい。

4周目に突入するとすぐ周回遅れの32位が目前に。スリップを使って抜く。



4周目は周回遅れが多い。後ろに入れば、まずどいてくれる。

メインストレートの終わりに近づくと、2位のマシンが見えてくる。当然その後ろを目指して追う！

2位の後ろにつき、スリップを使いながら1つ目の左カーブへ進入。カーブを抜けるとき、周回遅れの31位とカチ合うが、2位のマシンといっしょに抜いていく。

その少し先で30位を抜き、2つ目の左カーブへ進入していく。抜けながら29位もインから抜いていく。

裏ストレートへ出たら周回遅れのスリップに入れるよう、コース中央を走る。すると28位が見えてくる。スリップに入り抜き、3つ目の左カーブへ進入し、27位をインから抜いていく。

4つ目のカーブへ進入する頃、ようやく1位の後ろへ。スリップを使いながら4つ目のカーブを抜けていく。



4つ目の左カーブで1位を追い抜く。ミスがあれば…。

同時に周回遅れの26位も抜き、めでたく1位へ。

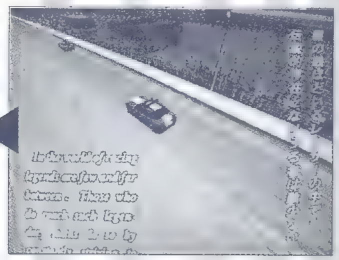
1位の追撃はこのあとないが、ミスは許されない。

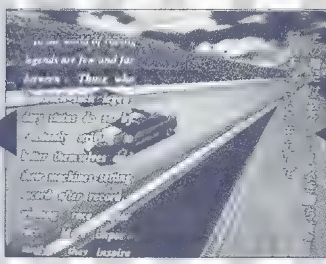
25位を抜いてGOAL！

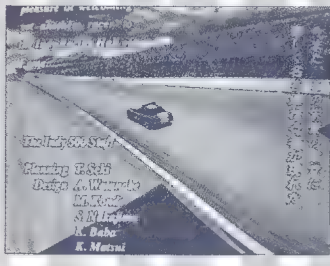
こりゃ驚いた！ ペースカーでエンディング！

レースモードで1位でクリアすると、エンディングを見ることができる。

そのエンディング、よ～く見ると…おっ、しっかりペースカー！イカスッー！それもリプレイ！やるーっ！







めでたくエンディングへ。モノクロのなんだよね。グッド！

いよいよEXPERT MODE攻略スタート！

セガラリー・チャンピオンシップ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

ノーマルモードよりも、よりグリップした走りが要求されるエキスパートモード。ハンドルの切り方に注意してまず初級から走るぞ！

AM R&D DEPT.＃3

教官:HAB
生徒:ラリ〜〜〜スト　ずるずる
協力:大久保ドライブゲーム研究会

EXPERT MODE 初級





注意する点について

ノーマルモードから、エキスパートモードに変えて気をつける点は、ノーマルモードで意図的に滑らせていたところを、滑らせないようにしていくこと。

これは、ノーマルモードのときよりもグリップ走行が速いためである。

またグリップ力も変わったため、かなりハンドリングに気を使うことになる。

スタートから1つ目の右カーブ

エキスパートモード、MTを選び、ゲームスタート。

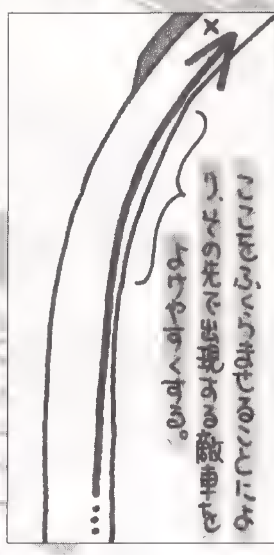
さてまずスタートだが、シフトアップの方法から。

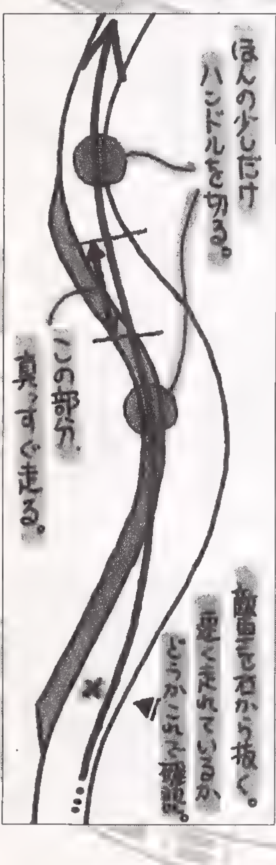
アクセル全開のままスタートさせ、タコメーターを見ると針が下がっていく。その針が7500回転にきたところで、2速へ。すると針はグンと下がり、上がり始めるが、すぐ7000回転へ達するので、その直前でシフトアップ。

4速へシフトしていく中、マシンを少しずつ右へ寄せていく。そして1つ目のカーブとなる緩い右カーブのインへ。

このカーブのインは、看板でできたもので、それに沿って走っていくのだが、その看板がなくなり、街を出るところへ来るとカーブが少しきつくなる。

次の左カーブの進入を考えると、その変化に合わせていかないとつらくなるので、ここは図のように、少しふくらませてインに寄るようにしていく。





敵車の外側から進入S字カーブ

1つ目の右カーブを少しふくらんだところから進入し、インを走り抜ける。

右カーブを抜けるとすぐ次の左カーブの進入へ。

右カーブのインが即、左カーブのアウトになる。そこから左カーブのインへ進入。

このとき、ミドルライン上に水色の敵車がいる。これを外側から抜き、バンク状になっているインへ入っていく。

このときのハンドルの切り角は、ほんの少しだけ。ノーマルモードの感覚で切っていくと、テールがズレ始めるので気をつけたい。

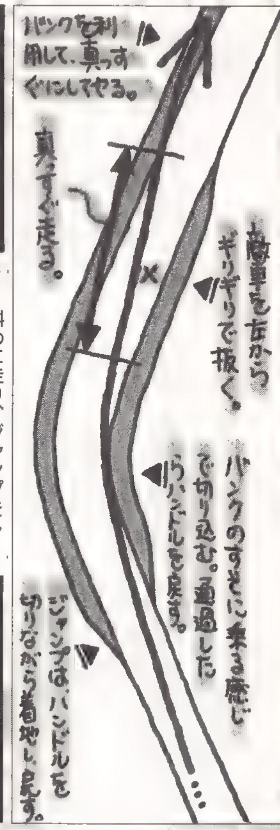
ほんの少しハンドルを切りながらバンクを上りインへ。

インを通ったらすぐ右のカーブの進入に移るが、その切り返し時に、ほんの少しだがハンドルをニュートラル、真っすぐにしてやり、直進状態を作ってやる。

そこから少しハンドルを右へ切り、インへ進入していく。

インを通ったあとは、少しずつハンドルを戻していき、アウトへふくらみながら加速させてやる。コース幅は十分に使うように。

アウトにふくらんだあと、少しだがコースが狭くなることを頭に置いておくこと。

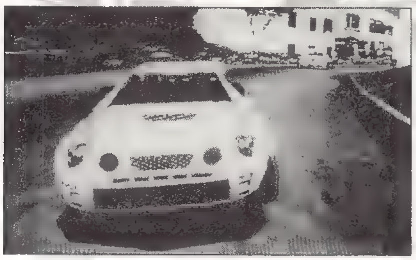


ジャンプさせない！右カーブ

S字カーブを、スライドしないように走り、アウトまでふくらみながら抜けてきたら、そのラインから、次の右カーブのインを目指し、斜めに真っすぐ走る。

斜めに真っすぐ走る理由は、インを攻めていくこともあるが、そのインへ進む途中に、ジャンプがあるためだ。

常に安定した走りをするためには、アドリブ的な走りは禁物。とくにジャンプするとき、ハンドルを切りつつ飛んでしまうと、意図しない方向へ行ったりする。そのため、ジャンプの手前では、ハンドルを真っすぐにして、安定させた状態で飛び出せるようにする。



斜めに走り、ジャンプをしたら、少しハンドルを右へ切り、その状態のまま着地。すぐハンドルを真っすぐにして右カーブのバンクが始まるインへ進入していく。

ジャンプ中にハンドルを切ることで先行入力が可なのでそれを実行。着地後、すぐ戻すことを忘れないように。

着地後、すでに方向は決めてあるので、そのまま右カーブのインのバンクのすそに真っすぐ突っ込んでいく。

右カーブのバンクに近づいたら、バンクのすそに乗る感じでハンドルを切り込んでいく。少しバンクに乗り、インを通過したらハンドルを戻し、アウト側へふくらんでいく。

このときのハンドルはニュートラル、真っすぐ状態だ。これは少しでもいい加速を得るため。えっ？このままじゃあぶつかっちゃうって⁉大丈夫。そのまま真っすぐ進むと、アウト側はバンクになっているので、これを利用して少しだけ右へハンドルを切ることでコースに対して直進状態にしてやる。

とにかく減速の元になるハンドル操作を抑えるようにしてやる。

アウトへ直進しているとき、敵車を左から抜く。かなりギリギリなので注意したい。

バンクの上を走り、どんどん加速させて、チェックポイントへ。

アクセルを緩めて…複合右カーブ

ここの複合カーブは、大きく右、小さく左、そしてまた右へと曲がっているカーブ。

単純に考えると道なりにと思うが、できるだけ速いスピードで抜けるためには、1つの弧で抜けなければならない。

まずはその弧から見ていく。図を見てわかるが、真ん中の凸がポイントになる。

できるだけ高いスピードで走ろうとすると、弧は大きくなる。そのジャマになるのが、左カーブの凸である。

これがあるため、全開で走りにくくさせている（将来、上手になれば全開で抜ける）。

となると減速していかねばならない。その方法は…。

チェックポイントを通過したらハンドルを切り込み、1つ目の右カーブのインへ突っ込んでいく。このとき敵車がいる！ミスなくここまで決めていればまず問題はない。

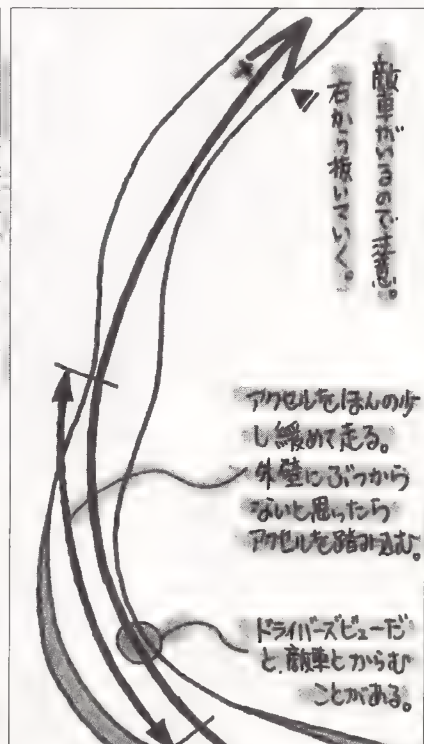
ちなみにこのとき、リアビューだとかなり安全に抜けられるが、ドライバーズビューだと、やや敵車の位置が変わり、ぶつかることがあるので気をつけたい。

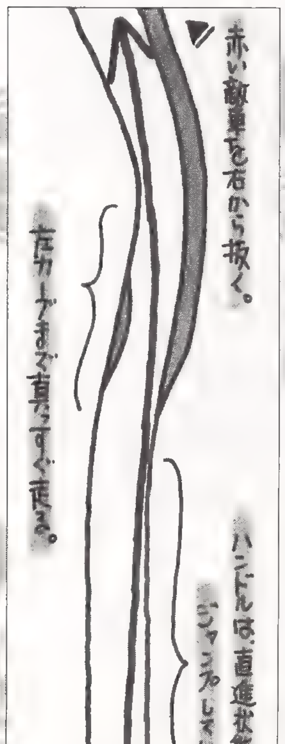
一定の弧を描きながらアウトへふくらんでいくのだが、このままではぶつかる！というとき、アクセルをほんの少し緩めることで、ふくらんでいくのを抑え、ぶつかることを阻止する。ぶつからないことが確認できたらすぐアクセル全開に戻すこと。

全開にしたら次の右カーブのインへ。

できるだけ大きな弧を描きインへ突っ込んだら、ミドルへふくらんでいきながらカーブを抜けていく。

このとき、ミドルに敵車がいるので、それを右から抜いていく。抜いたらミドルラインを真っすぐ走る。





3連ジャンプから左カーブへ

ミドルラインに出たら、そこから3連ジャンプへ入る。

この3連ジャンプは、基本は真っすぐ飛ぶ。その理由は前に説明した通り。



真っすぐに飛ぶのだが、その真っすぐの先を設定しておかないと3つ飛んだあとで大あわて状態になる。

その方向とは、その先にある緩い右カーブのインだ。

ミドルを走り、1つ目のジャンプへくるまでにまずその方向づけをする。ジャンプしてからは、すでに方向はセット済みなので、ハンドルを真っすぐにしておけばいい。

多少であれば方向の修正もできるが、そのときのハンドルの切り角は、ほんの少しだけ。それも着地前に切り、着地後真っすぐにするように。

この方向でまず緩い右カーブのインへ来れる。

この右カーブは、その緩さから、ハンドルを切らずに済む。

そこから次の左カーブへ進入を開始する。

ハンドルをあまり切らないよう気をつけながらインへ。

かなり大きめの弧で抜け、ラインをミドルからややアウト寄りに移していく。急いでハンドルを戻さないこと。

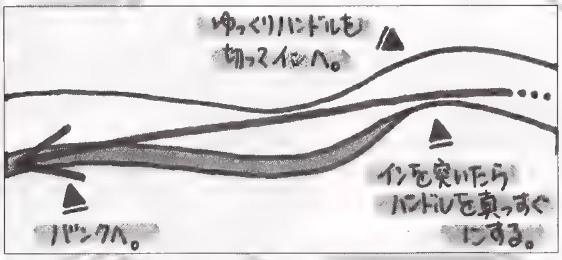
ゆっくり切り込んでインへ 左、右のシケイン

左カーブを抜けたら、ハンドルを戻す感じで直進状態へ。ややアウト寄りを走り、赤い敵車を右から抜いていく。

ややアウトから、ゆっくりハンドルを切り始め、シケインの一つ目の左へ進入する。インを突いたらハンドルを直進状態に戻し、次の右カーブを抜けていく。

右カーブのインを通ったらそのまま直進し、バンクになっている左側へ進んでいく。

ここではジャマが入らないのでしっかり走れるぞ。



最終コーナー 減速の方法を覚えよう

バンクの左いっぱいのところを走りながら最終コーナーへやってくる。

ここの抜け方は、ノーマルモードにおいてもかなり難しいものがあった。エキスパートモードになってもそれは変わることはない。

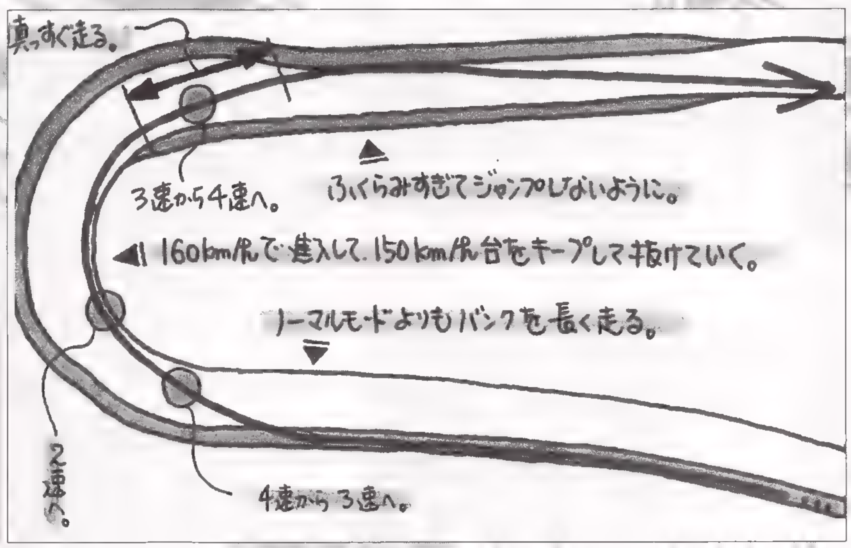
文字で書くよりは、ここは図を見て理解してくれたほうが早いと思う。

図のフォローをすると、前半の進入に関しては、ノーマルモードと比べて、より奥までバンクを走り、進入する。

そこからスーッとインへ入っていく。その途中で4速から3速へシフトダウン。

インについたところで2速へ。これで150km/h台をキープして抜け、すぐ3速、加速させるために直線を少し入れたところで4速にし、立ち上がっていく。

上達したら3速で抜ける。



まずは慣れる そしてタイムアタックへ

エキスパートモード、チャンピオンシップの一つ目、初級を走ったが、どうでしょう。

かなりノーマルと違うはず。ノーマルに慣れきっている人は、かなり覚悟してプレイしないといけない。

その中でしっかり走り、タイムアタックをしていく。

まず目標として、55秒を切ること。そこからコースを攻めていき、54秒の中盤あたり目指していく。ノーマルでいうと55秒50を切るって感じ。

次々号で中級にトライだー

未だ女の子は謎

パルスター

家庭で対戦格闘をやるためにネオジオを買った人たちにぜひやってもらいたいゲームです。シューティングのよさというものをもっと知ってみては!?

担当：Dr. Ace

STAGE 4

4面はステージセレクトで選べる最後の面。4面までで死にまくる人は、ここまでなら復活パターンの練習のために選んでもいいかもしれない。だが、一応は前にも書いたとおり、パターンのためには装備や諸々の事情で面セレはしないほうがいい。実力でここまで来れるようになってから、面倒臭い場合に選ぶことにしよう。

安全パターン

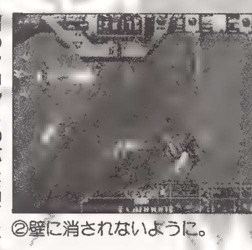
この面は後半より前半のほうが難しい。頑張って前半を越えられるようになろう。

早速、面が始まったらイオを右上深くに固定。まず（特に復活のとき）注意したいのが、最初のバーニア×2に注目しすぎてキャリアーを逃すといったことのないようにということ。どうせ逃すならTレーザーのほうにしておこう。



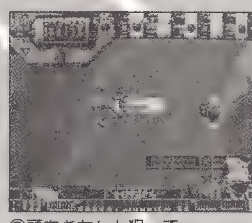
①装備が充実していないときこそ注意しよう。

次は溜め撃ちで下の中ザコ2匹と睨みあいながら、上の硬い砲台×2を壊そう。ここでの注意は、砲台を溜めショットで壊そうとするときに、溜めショットの芯を当てようとすると地形に消されてしまうので、砲台の少し下を狙って撃ってみよう。

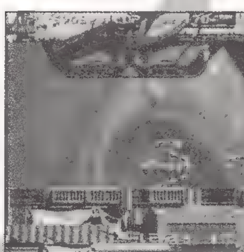


②壁に消されないように。

次の前と後ろから泳いでくる緑の中ザコは頭が弱点なので、頭を溜めショットで狙おう。ここで上にあるレーザー砲台をちょっとした暇を見つけて壊しに行きたいが、結構狭いし逆スクロール（実際は戦艦が後ろ移動をしているだけ）もあるので直接壊すのが怖いという人は、イオショットと溜めショット（この時点ではFレーザーが装備されているはず）で壊してもいい。ただし、この処理方法では次の行動が遅れがちになりやすい。できれば溜めショットで一撃の下に粉砕しよう。



③頭をきちんと狙って。



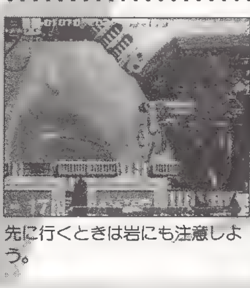
④イオショットで安全を見るのも。

次の地上のパラボラレーザーと上のたくさんの砲台は溜めショットで処分しよう。上の砲台が怖いなら、またイオに任せよう。最初の1つ目さえ壊せば、あとは自ら溜めショットでも大丈夫だろう。

戦艦の最後の抜けは2通りある。無理をしないで抜けたいなら、一番後ろでじっと我慢してショットを溜めながら、戦艦が上に昇っていってから砲台を倒して抜けよう。早く抜けたいなら鎖の部分を抜けよう。この場合は戦艦が縦移動を始める前に行動に移らないといけないので、結構迅速に対応しないといけない。稼ぐ場合はこちらの方法で抜ける。Fレーザーとチャージャーは復活でなければ無理に拾



⑤耐えれば道は開ける。



先に行くときは岩にも注意しよう。

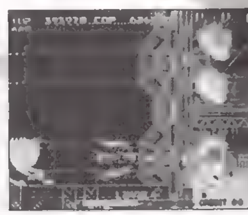


□：捨っても構わない，●：重要，なし：不要

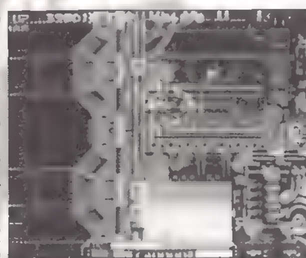
う必要はないので、慣れないうちは後ろで耐えるのが得策だろう。
　ここから中盤。折り返し地点だ。逆スクロールは3面で慣らしたようにイオを後ろに向けて頼ろう。
　戦艦を抜けると隕石が降ってくるので、連射ショットで対処しよう。ここでの注意はあまり画面の上のほうだと後ろからレーザーを撃たれて危ないので後ろからの中ザコに気を配りながら、なるべく下のほうにいよう。
　後ろに進むとこれまで壊した砲台やその他が復活、かつハッチやザコ編隊がうようよだ（もしかしたら別の戦艦な可能性が高い）。まず横レーザー砲台×2は無視してもいいが、下のレーザー砲台は硬くて厄介だが残しておくわけにもいかないのでイオショットで壊そう。中ザコを倒したら


⑦レーザー砲台はイオに任せよう。

イオを左上深く向けて次に備えておくことだ。レーザー砲台とザコのラッシュが襲ってくるが、キャラオーバーで避けは楽だろう。ここはイオに任せよう。このままハッチや砲台をイオの向きを変えながらそれぞれに対応して、中盤は大したヤマもなく終わり。
　後半はまた面構成が変わってきて、工場面といった感じだ。とりあえず後ろの中ザコ


⑧後ろからの中ザコを忘れずに。

を倒してから、稼ぐのなら右上45°度に、初心者は左上に浅くイオを向けよう。
　スピードとボイジャーが2種類出るが、ここは次の面のことを考えてNビームでいこう。まず、中砲台×3を溜め


⑨次の面のためにもNビームを。

で。次の下からうようよ出るザコをイオ（復活ならボイジャー）でガードしながら、連


⑩イオで下からのザコをガード。


⑪早く処理して中ザコに備えよう。

射で前のパラボラレーザーと右上のザコを。ザコが打ち止まったら上に行ってパラボラレーザー×3を溜め2発で。ここで後ろから、前半に出てきた緑中ザコのエリートタイプが出てくるので、ここまで迅速に行おう。
　ここで緑中ザコを倒したら、前から青中ザコの弾と、後ろからうようよとザコ編隊が出てくるので、連射で対応しよう。


⑫後ろを万全の状態にしておこう。

怖ければ上の青中ザコを溜めで早めに壊しておいて、イオを真後ろに向けて前で粘っていてもいい。
　あとはNビームを連発していればボスまで問題なし。ホーミングを拾っておこう。

4面ボス キラグワイア

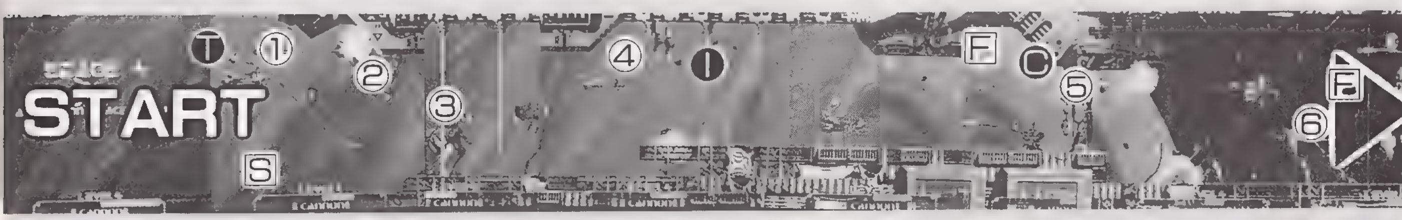
　2段階ある。が、このボスは真正面で溜めショットを連発するだけ。どれだけ溜めショットを効率よく撃てるかが、このボス戦の鍵だ。
　第一段階は小3ウェイ弾の


2発目と3発目の間を前に出よう。

乱発とミミズの放出。これは正面で溜めショットを撃っていればすぐ終わる。たとえ長引いたとしても死ぬ要素なし。
　2段階目が、復活でチャージャーがないときなどは長引いて苦労するだろう。
①黄色い曲がるレーザー、狙ってくる（といっても角度が決められている）青いブレス、上下から4セットのビーム。
②吸い込みながら直角レーザー連射×5セット。後、鋏を動かしながらの突進モード。
　この2つのモードの繰り返しが第2段階だ。チャージャーがあれば②を見ずに倒せる。ないときが問題で、溜めが下手だと鋏まで付き合わないといけなくなる。
　①は基本的に正面で戦って、青ブレスのときに上下にギリギリで避け、上下からのビームは2セットの後、前に出て避けよう。②は吸い込みを一番後ろで粘って、直角レーザーがきたらレバーをはなして


吸われるがままに流されよう。

吸われるがままになって、最後の2セットだけ、ちょっと前に出て対応する。次に鋏がすぐ来るので後ろに下がって、1回噛んだら鋏の内側に入って後ろに下がる。前に行くときは2回噛んだあと外に出よう。慣れないと辛いかもしれないが、このモードになってしまったらこれをやらねば死





中間復活地点①

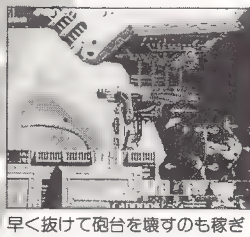


1度噛んだ後、中に入ろう。

が確定なので、このモードになる前に倒すのが重要だが、耐えられるようにもなっておこう。

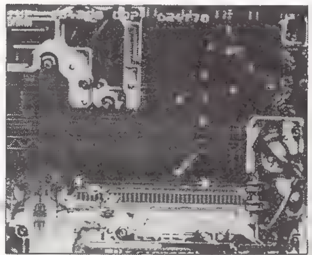
稼ぎポイント

まずは戦艦を抜けるところ。鎖の間を抜けてレーザー砲台は確実に壊そう。隕石もできるだけ残さずに。



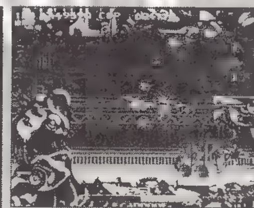
早く抜けて砲台を壊すのも稼ぎの1つ。

後半でザコを逃さないためにイオを右上45度に向けておくことも忘れずに。青中ザコの弾、緑中ザコの破片を多く食べるのも重要。



イオショットで右上のザコを。

最後のザコを吐く地上物もできるかぎり吐かせたい。あとはボスのミミズも。



ザコをできるだけ吐かせて。

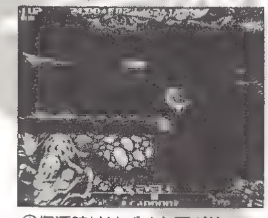
STAGE 5

この面は、フル装備なら特に問題はないが、復活時はシューターとしての腕がちょっぴり必要になりそうだ。この面では、多ウェイビーム蝶々、地上の跳ねる速いザコ、最後の草鞋虫のパターンあたりに注意して進んでいこう。

安全パターン

早速、滝があってそこからザコが出てくるので、最初から気の抜けない面だ。暗いうちは注意しよう。

まず、滝のザコと水の中の中ザコを溜めショットで倒そう。次に早速、蝶々の登場だ。フル装備なら大した相手ではないが、復活時はかなり辛い相手だ。薄くて当てにくいが、確実に倒すために最大レベル溜めショットをきちんと芯で当てよう。



①復活時ははずすと死が待っている。

次に復活だと厄介な、蔦と跳ねるザコの登場だ。蔦は溜めショットを当てるためにチャージャーが欲しく、ザコのほうはボイジャーが1段階でいいから欲しい。復活だと両方がなくて結構嫌なところだ。復活時はザコから処理しよう。



②装備が充実してないのなら(してるけど)ザコ優先。

次は中ザコと蔦の出現で、ここは次に蝶々が待ち構えているので注意。復活だとここでNビームがやっと出るので一安心だ。ここでちょっと暇ができるので、イオを好きな後ろ方面に向けておこう。

次に2択。上はイオ、下はチャージャーが出現する。ここまでゲームを進めた人なら分かるだろうが、このゲームはイオなんかよりもチャージャーのほうが重要だ。復活時なら文句なしに下を選ぼう。一応、ギリギリまで上で粘ればイオは出せるし、イオを後ろに向けておけば向こうからイオを拾いにいくことも可能だ。イオが上にしか付いていない場合は、挑戦してもいいかも。



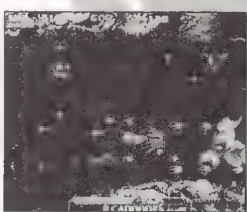
③チャージャー優先。



④先に出しておけば拾いにいくことも可能。

ここで緑の蛇が初登場。頭が弱点だ。分裂後の体は判定なしなので惑わされて死なないように。

次のザコラッシュがかなり面倒。前から後ろから上から襲われるが、キャラオーバーで遅くなるのを利用して切り抜けよう。

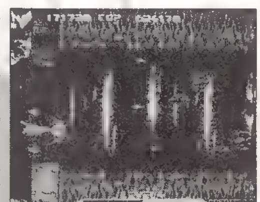


⑤気合いで切りぬけよう。

次の岩とザコはNビームで処理しよう。ここで岩を壊すと地震が起こるがそれがなかなか曲者。蛇、キャリア、ザコ等が地震のせいで結構怖く感じる。ここは慣れよう。

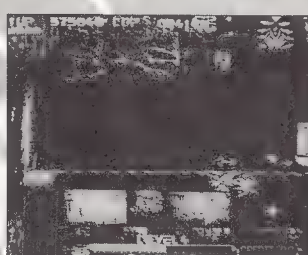
あとは蔦だけ。問題なし。Fレーザーは趣味で拾って後半へ進もう。

後半は蝶々が上下中と3回出るところから。左上と右下から蛇が出現するが、チャージャーがなければ右下だけ相手しよう。



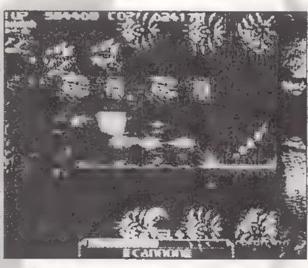
⑥復活時も両方倒せるが、安全にいくなら下だけを。

次はまた水エリアでの戦闘だ。紫ザコと草鞋虫がどう動くか覚えて進んでいこう。最初は水の中に入って下のザコを連射で蹴散らそう。ザコが切れたら上に行って草鞋虫の途切れに溜めショットを撃って前に出る。どうしてもスピードが取りたくない場合や、怖いなら下の道を通ろう。

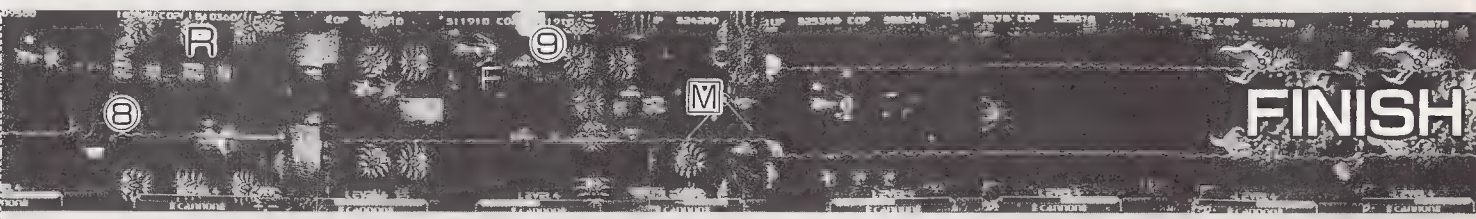


⑦この位置で後ろに下がりながらザコを処理。

砲台を壊して正面の紫ザコを倒したら上か下か。安全の



⑧下で紫ザコの処理をしておこう。



□：捨っても構わない，●：重要，なし：不要

ためなら下を進もう。上を通ればRレーザーが出るがそんなものは要らないし、下を通ったほうが次の紫ザコラッシュに対応しやすい。稼ぐ人だけ上を通ろう。
　次は壁の上と草鞋虫の間を通って、次の面のためにここでFレーザーに切り換えよう。連射ショットを撃ちながら上


⑨草鞋虫はここで避ける。

からのザコに対応して、草鞋虫が途切れたら上にいこう。ここが草鞋虫に対しての安地になっている。ここさえ越えればあとはボスだけだ。あとはちょっと弾を避けて好みで光子ミサイルを取ってボス戦に挑もう。

5面ボス エイラビーラ

4面ボスと系統が似ているが、フル装備で戦うことを前提とするなら最弱と呼べそうだ。
　第1段階は粒弾で襲ってくるが、溜めショットで問題な


真正面で対抗。

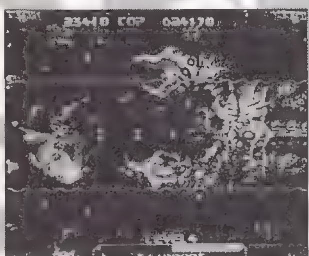
し。この段階に殺されることは、まずないだろう。長引くと前のボスもやってきた直角レーザーを撃ってくるが、こいつは吸い込んでくれないので自分でちょんちょんと避けよう。
　第2段階は目が出てきて、やっぱり前面ボスに似ていてる。

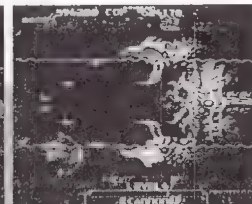
①弾ばらまきとザコ放出。最後に青レーザー
②緑のビーム4セット
③回ってレーザー炸裂レーザーと光るホーミングレーザーと青レーザー4本3本
④直角レーザー
⑤鋏を飛ばす

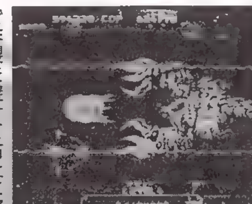
　この5つのモードがループする。大抵は①までに殺せることだろうが、チャージャー


この直角レーザーは近いので前のボスよりちょっと怖い。

がないとやはり④ぐらいまで付き合わされることになる。溜めは効率よくできるようになろう。
　①は正面で撃ち負けることはないので問題ないだろう。②と③は上か下に逃げよう。④はホーミングが曲者。右下


弾、ザコ、レーザー。真ん中でOK。


この間は耐えよう。


ただの脅しか。

で炸裂を避けて右上に移動しながらホーミングと青レーザーを流れるように避けよう。言葉で言うより結構シビアだ。⑤はほとんど見る機会はない


このまま右上に移動して避けよう。

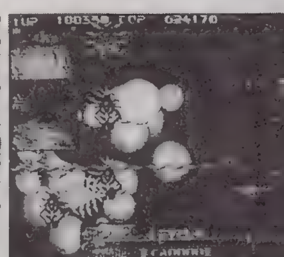
だろうが、ボスの真正面にいれば大丈夫だ。
　ボスと安全に戦うには、①にも②にも速攻だ。長引く戦いは無駄どころか自分が危ないので、できる限り溜めショットをうまく撃てるようになろう。

稼ぎポイント

この面では、中ザコと草鞋虫がやはり対象。中ザコは、

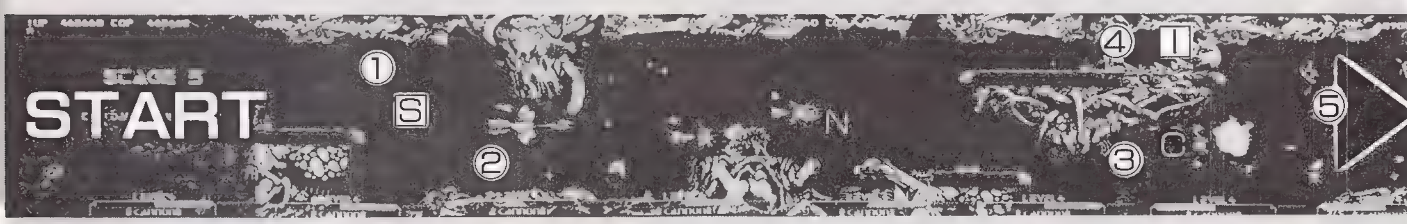

甲羅は大事だ。

真上に行けば甲羅を飛ばしてくるので、これを1匹につき最低3度は吐かせよう。
　草鞋虫はこの面で一番の稼ぎどころ。溜めショットを最高にうまく撃てればかなりの点数になる。溜めに自信がな


溜めショットを効率よく。


使うならここ。

ければ、一度ボンバーを使うのもいい。使うなら写真の位置で、Rレーザーが出る前に使おう。
　次回は7面までの予定。それでは。





中間復活地点①
中間復活地点②

スクープ
最上級を370km/hで走れる
らしい…

レベルアップしたマシンで
RIDGE RACER LONGコースを走る!

Rave Racer

レイブレーサー

RIDGE RACER SHORTコースで
練習後はもちろんこのコース!
覚えることは半分でいい!

担当：ずるずる

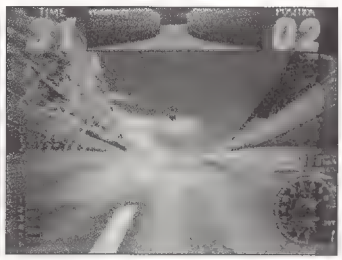
な、なんと370km/hで走れる!

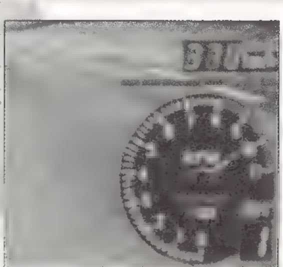
以前、最上級のコースでロケットスタートを紹介したが、これを改良することで、な、なんと370km/hで走行できるテクニックが見つかった。

この走り方ができれば、通常260km/hで走るコースを、100km/h高いスピードで走れることになる。1・5倍の速さで！

これにより1周46秒で走れていたところを36秒を切ることも可能に！これはすごい！

さて、その走り方だが、まず・・MTを選ぶ。そして1速のまま逆走スタートして壁へ突っ込み400km/hへ。1速のまま走り続けると…あら370km/hから落ちない！すっげぇ面白そう！





逆走して1速のまま走る！するとメーターは370km/hへ。



RIDGE RACER LONG
上級
より正確な走りを求めて

前号で初級の攻略をしたので、今回の上級で覚えることは分岐から先、合流まで。走りは進化しているので少しでも上を目指し、走りたい。

スタート

スタートラインまでまず加速していくことを考える。
逆走して少しでも加速しようと試みるのもいいが、ここは上級、それがタイムオーバーにつながることもあるので、ここは普通にスタートする。
ホイルスピンしないようベタ踏みはせず、少しずつ踏み込んでグリップさせよう。

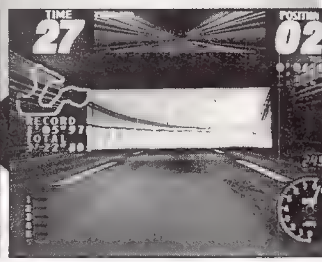
トンネルから逆S字コーナーへ

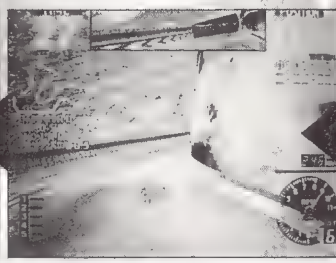
先号で初級を攻略をしているので、とくに改めて書くこともないと思うが、前号より2週経過していることで少しずつ走りも進化、安定してき

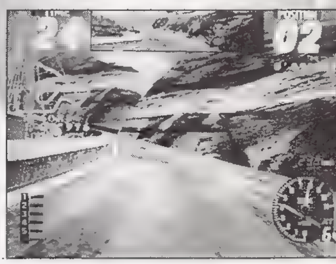


1周の始まりはここのカーブのインをビシッと攻めることから。

ているので、その辺を少し書いておこうと思う。
よりインへという考え方で走っていると、直線は真っすぐ、カーブは一気に切り込む的な走りになるが、トンネル内のカーブでその通りやってしまうと意外とスピードが落ちる。そこを少し改善するため、2つの右カーブを滑らかな一つの弧で走るようにして、







ややミドルから進入し、早めに切り返せるようにして左へ。

スピードがあまり落ちないようにしたい。
スピードメーターを見るのは難しいので、エンジン音を気にするといいだろう。

ブリッジ後の左カーブ

S字を早めの切り返しでイン寄りから抜けたら、ここへは斜めに走る感じで進入していく。
登り坂で加速がにぶくなることも考え、一気に切るのは極力避けるようにしよう。

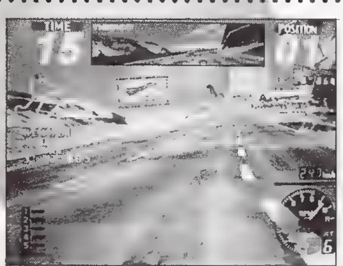
山岳地帯から海へ左カーブ2つ

走りが安定してくると、1つ目のカーブのインがよく見えるようになってくる。
もちろんそのためには、インに近いところにいなければならない。しっかり見てタイミングを合わせてインへ。



安定してくるとイン際がよ～く見えてくる。確実にインへ。

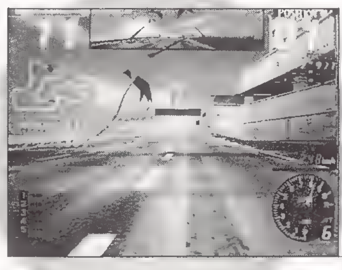
タイミングが取れるようになればミスも少なくなる。
インを走り、次の右へ。ブレーキの量を少なめにハイパーグリフト走行で抜ける。



ブレーキをできるだけ少なめにして抜けていく。

チェックポイント前シケイン

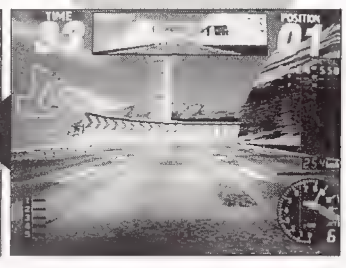
ここのシケインは、次のヘアピンへのアプローチを考え、2つ目の右をできるだけ大きな弧で走り抜け、少しずつミドルへ出ていくようなラインを走るようにする。
イン、インを考えると切りすぎることも。注意したい。

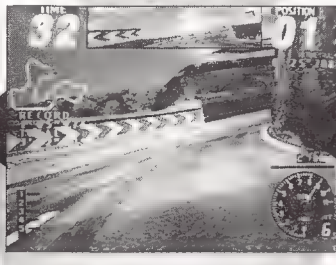


シケインの2つ目を斜めに抜けるようにして次のヘアピンへ。

海から山岳地帯へヘアピンカーブ

安定した走りになってくると、少しずつインに入れるように努力していきたい。
とくにここのカーブ、先号の攻略では、できるだけインからということだったが、よりインの壁に近づくには、ブレーキポイントを少し手前にし、ミドルラインから進入するようにする。これにより、画面右端に少ししか見えなかったイン側の壁が、より大きく見えるようになる。
減速の方法は前を変わらず、アクセル全開のまま、ブレーキをポンと踏む、ハイパーグリフト走行だ。
注意点として、抜けるとき早めにカウンターを当てておき、真っすぐ走れるように。







ミドルから進入して、インの壁へ近づき、アウトへ抜けていく。

切り通し区間左カーブ

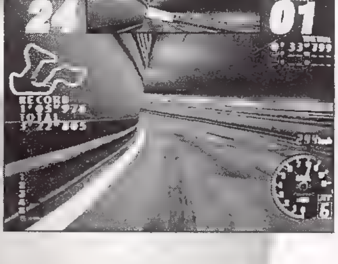
ヘアピンをアウトまでふくらませて走り、そのまま直進して左カーブ。
ここのカーブは全開のまま、タイミングを合わせてハンドルを一気に切り込み、すぐ戻すことで走り抜ける。
いっぱいに切った状態とそのときのスピードが合っていれば、インギリギリでもぶつかることはない。ミドルから進入するほうが危険だぞ。



タイミングを合わせてインから一気に進入。ピッタリ！

トンネル左カーブ

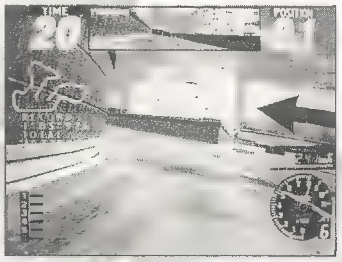
全開のままここへ進入。すごく怖いカーブだが、ハンドルの切り角さえ覚えてしまえば問題なし。
ただ上級では、トンネルを抜けたあと、きつめの左カーブが待っているため、カーブを抜けるとき、車1台分ほどふくらませていったほうがいいだろう。



もう慣れたかな、ここのカーブのタイミング合わせは！

ここからが上級左カーブ

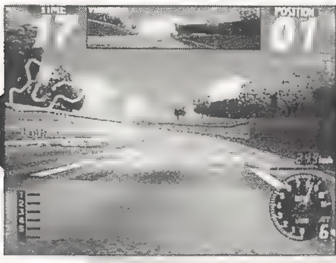
少しふくらんだところから左カーブへ。
ここは一気に曲がるカーブなので、1発でタイミングより切り込み、インを通れるようにする。遅れるとふくらんで右の壁にぶつかるので気をつけたい。
アウトに抜けたあと、次のカーブのミドルへ向け走る。



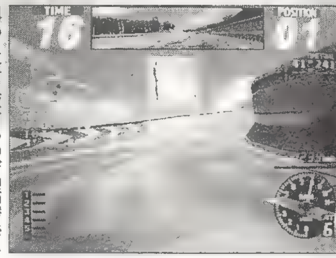
少しインを空けて進入すると安定。遅れるとぶつかるぞ！

全開で抜けられるシケイン

ゲームが新しくなるごとに楽になっていくシケインへ。
このゲームでは、ミドル寄りから入ることが可能に！







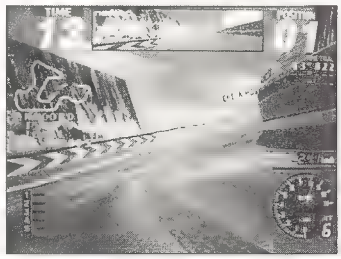
斜めに走り抜けるのが理想だが、タイミングは厳しい。要注意。

前の左カーブからここの1つ目の左のミドルラインへ斜めに走り、インへ。
この左カーブを抜けるラインは、左壁ギリギリではなく、次の右カーブのアウト寄りのミドルへ。ほんの少しだが直進したあと、右へ切り込んでいく。もちろんインキープだ。
インを通り抜けたらハンドルを戻し、加速させる。が、早く戻しすぎると、左の壁によくぶつかるので、気をつけて戻すようにしたい。

チェックポイント前右カーブ

できればイン＝イン＝インといきたいところだが、さすがにこれはきつい。そのため、しっかりインをキープした走りを目指す。

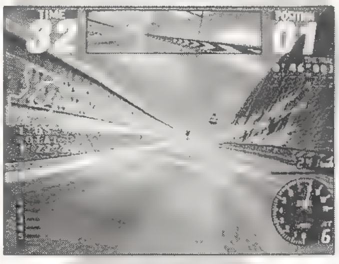
この右カーブでは、次の左カーブのラインを考え、抜けたとき右寄りにいられるようにする。ややアウトから進入し、インからミドルへ。



アウト寄りからインへ。そして右側を走れるようにする。

複合ヘアピン手前左カーブ

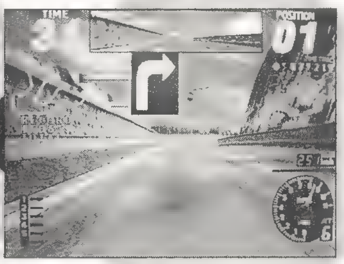
進入は、前の右カーブからアウト寄りで走ってきているので、そこからイン＝インと抜けていく。
その先にある複合ヘアピンは、慣れてしまえば楽に抜けられるが、それはいつも同じスピードで進入しているとき。
それを可能にするこめには、その前の左カーブでミスすることは許さない。絶対にぶつからないようにすること。

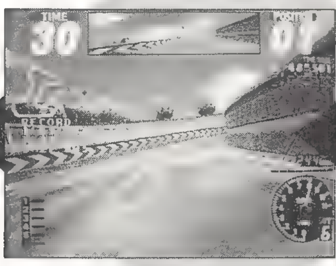


インに寄りすぎて壁にぶつからないように気をつけること。

インにへばりつけ！複合ヘアピンカーブ

さて上級コースの最難関へ。ここのカーブは、複合カーブなため、ライン取りがわかりにくい。
カーブの構成としては、2つ右カーブがあり、そのカーブの間に短い直線が存在する。
2つのカーブを抜けると、ちょうど180度方向転換した形になる。ちょっと大きめのヘアピンと考えたほうがいいだろう。
さてここの抜け方だが、2つあるカーブを1階のハイパーグリフト走行で抜けていく方法を取る。
1回ということは、そう、1つの弧で抜けるということ。
アウトから進入し、1つ目の右カーブのインへ。1つの弧で抜ける場合、そのあとふくらんでいく。そのときブレーキをポン！いっきにハンドルを切り込み2つ目のインへ。カウンターを当てて抜ける。





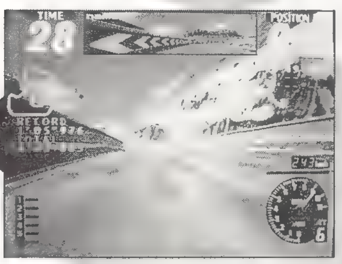


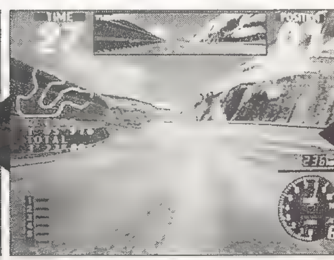


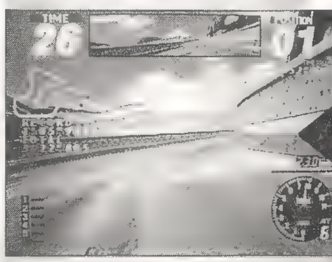
アウトから進入。1つ目は全開。2つ目を減速でインに入る。

先行入力で抜けろ！連続カーブ地帯

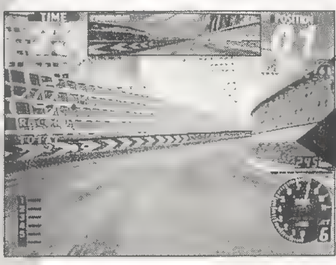
復合ヘアピンをしっかり抜けてこないときれいに抜けられないのがここ。







タイミングが合わせないとゴン、ゴン、ゴンとぶつかるので注意。



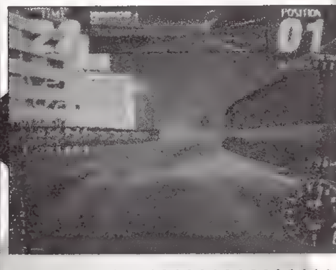
最後の締めに右カーブ。ここは少し多めに切っていくこと。
カウンターを当て、しっかりグリップさせたところからすぐ左カーブへ。
そこからは、右、左、右と軽くそして早めに切り込むことで道なりに走り抜ける。多く切りすぎるとぶつかる。
そのあとの右カーブは少し多めに切り、ふくらまないようにする。

小シケインから左カーブ

意外に難しいのがここ。しっかりインをついて走れるかと聞かれるとウンと言えないところだ。

ここのカーブの構成は、まず右、左とシケインがあったあと左へ曲がる。





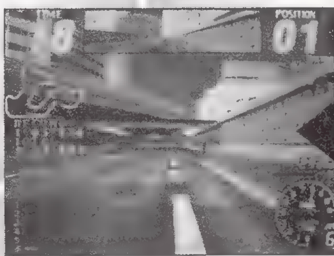
斜め右へ走り抜けて直進状態に。このときアウトへ寄ること。

問題は、シケインのあとジャンプするため、次の左カーブへのアプローチが難しくなることだ。

ここをしっかり走るためにクリアしなければならないのは、そのジャンプの越え方だ。

ジャンプを安定した形で飛べれば、常に同じライン、同じ感じで走れる。まずはジャンプへのライン取りから。

シケインをできるだけ手前から入るようにし、1つ目の右へは直進で進入し、抜けるとき、すでにハンドルを左に切り、ふくらみながら抜け、コースに対して真っすぐに走る。




着地後、1発でハンドルの切り角を合わせ、しっかりインへ。

直進状態にさせた直後にジャンプ！ジャンプした直後からハンドルを少し左へ切り、着地後一気に（ハンドルはいっぱいまで切らない）切り込みを通過し、抜けていく。

最終カーブ

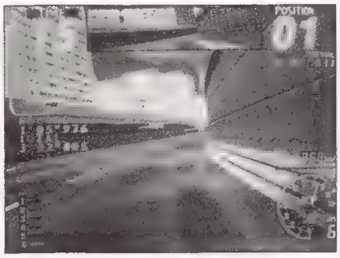
左カーブをインで抜けたら即次の最終コーナーのインへ向けて直進する。

最終コーナーは、それほどきつくないカーブなので気が楽になりそうだが、タイムを狙い出すと、少しでもインに！という走りになり、ものすごいプレッシャーを受ける。

とくにノーミス、それも自己ベストが出るようなときはかなりのものになる。

決して手を抜かず、しっかり手に力を入れてハンドルを切っていこう。

1発で合わせるように！



ノーミスできているときの緊張感がたまらない！うひょ～！

まずノーミス3周から目指す

まずコース通り走るようにし（インはつかなくてもぶつからないように走る）、3周をノーミスで走ることから。

ぶつからなくなったら少しずつインを攻めていく。

少しずつレベルアップをしていき、1LAP、1分5秒台で走り、3分17秒を切りたい！がんばろう！

ドラグーンマイト

DRAGOON MIGHT

嗚乎、感動のフィナーレ!

今回で最終回のドラグーンマイト。対戦攻略+αでしまっていこ〜!

対戦攻略
君、ハンディキャップいくつ? 猿丸

最後に残った色物キャラ。クセの強い猿丸の基本戦法はコレだ!

担当:GYU

ここまでに全キャラ中11キャラまで対戦攻略の、ドラグーンマイト。最後に紹介するのは某ゴルフマンガの主人公のようなルックスの持ち主、猿丸だ!

クセの強い必殺技

ドラグーンマイトの中でも色物的な存在の猿丸。刀を手ではなく、足で器用に扱って闘うという独特のスタイルの持ち主である。

さて、その外見からうかがえるように猿丸の通常技はリーチが長く、扱いやすい。

しかし猿丸の必殺技にはクセの強いものが多いので、通常技との連携をキッチリ使いこなさなくてはいけない。まずは必殺技の特性を理解したうえで、戦略を組み立てていく必要がある。

まずは横方向のタメ技である猿輪斬について。この技は回転しながら前方に突進していく、いわゆるローリングタック系の技である。距離が近ければ2HITするが、相手はダウンしないので注意しよう。

飛猿斬は下タメの対空兵器。この技で相手の跳び込みを迎撃するならば引きつけて出すのではなく、早めに出すように心掛けよう。この技の注意点は、あくまで対空兵器であって地上の相手に用いてもほぼ当たらないということ。

一度宙に跳び上がった後、ドリルのように急降下する搾肉脚。この技は小・中・大ボタンで移動距離を変化させることができる。コマンド技なのでいつでも出せるという点と、スカされない限り、まず反撃を受けないという点(ガードされても跳ね返ってから着地するため)で、猿丸の主戦力となる技である。

また猿丸にはほかに飛猿開脚斬という技もあるが、この技は対戦ではほとんど使用する機会はないだろう。

エテ公対戦攻略

では、ボンバー系以外の必殺技の特徴をいくつか説明したところで、さっそく通常技を交えた基礎的な対戦攻略に入ろう。

まず中間距離(スタート時の間合い程度)なら立ち中キックを使ってチクチク攻める。これは適当に出しても構わない。

で、立ち中キックをガードさせたら、中の搾肉脚かしゃがみ大パンチ(スライディング)を使って、相手のガードを上下に揺さぶろう。立ち中パンチを当てたあとの搾肉脚は、もちろんキャンセルで出すこと。画面端でなければ搾肉脚は中でOKだ。

また中間距離より少し相手との間合いが離れているなら立ち大キックを使う。この立ち大キックは、ワンステップしてから中キックと同じように刀を突き出す技。この技を出すときは、レバーを相手と逆方向に入れて猿輪斬のタメを作る。立ち大キックがヒットしたならば、キャンセルで猿輪斬を出して連続技を狙おう。立ち大キックが浅くヒットしたときに、猿輪斬を出しても連続技にならないことがある。だが、ガードされても反撃を受けることはほとんどないので安心してくれ!

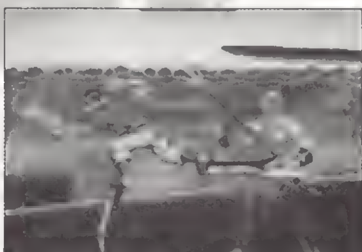
また立ちキックなどの通常技をガードさせたあとに、相手が手を出してくるようならボンバーを使ってもいい。通常技にボンバーでキャンセルをかけることはできないが、出が早いので相手の技の出かかりを潰すことができる。ただしガードされると投げられてしまうので読みが重要だ!



立ち中キックから…、



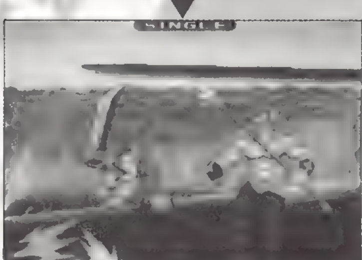
中の搾肉脚か…、



立ち大キックでタメをつくり…、



スライディングで二択っぽく攻める!



猿輪斬につなぐ。

跳び込みはコレ!

ジャンプの高い猿丸ではあるが、ドラグーンマイトは全体的にジャンプ攻撃が強く、迎撃側も対空技が乏しいので気にする必要はない。

では猿丸で跳び込むならジャンプ大キックを使おう。早めに出せば2段技になるので、猿輪斬かボンバーにつなごう。



ジャンプ大キックの2段蹴りから…、



猿輪斬。

対CPU攻略

対CPU戦で使えるぜ〝置く時代〟

ドラグーンマイトのCPUはちょっとおばかさんだね。

担当：MVP

今回でいよいよ対CPU戦攻略は最後になるのだが、いいやり方がわかったので紹介しよう。

命をケズッて置く

どういうことかというと、ただ単にボンバー技を重ねるだけである。

対CPUの起き上がりにボンバー技を重ねておくと、大低くらってくれるのである。

ただし、いくつか条件があり、

①ボンバーを使える体力がある

②ボンバーの性能

の2つを満たさないとだめ。

①の条件は、言ってしまえば当たり前のこと。ボンバー技を使用すると、自分の体力が減ってしまうからである。しかし、当たりさえすれば自分の体力の減りよりも相手の体力を多く奪える。なので、なるべくこのモードをやるときは自分の体力が多いときがいい。

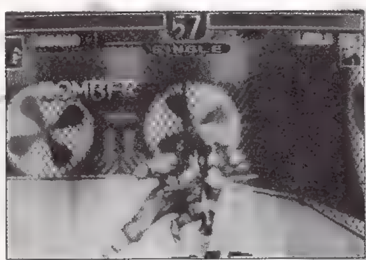
②の条件は重要。ボンバーの性質で重要視されるのは、

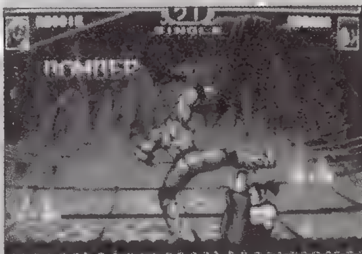
●なるべく長い時間効果が持続する

ということである。これがどのように変化するのかというと、相手の起き上がりに重ねるのではなく、相手が起き上がるちょっと前から置いておくからである。

このようにちょっと前から置いておくと、なぜかCPUはほとんどくらってくれる。

もちろんこのモードをやるためには相手を一度転ばさないとダメだよ。


このように起き上がりに重ねよう


置くのが重要。

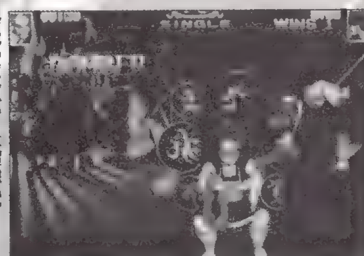
どのボンバー技がいい？

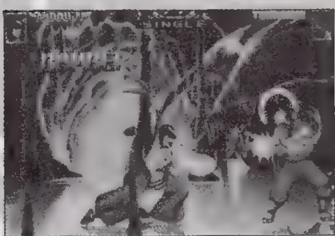
一番性能がいいのは酔虎のである。あの持続時間は驚異的だ!!

あとはヤマト、ジャオウ、木霊、鉄仮面、レジーあたりのボンバー技はかなりいい感じ。重ねるタイミングというか、置いとくタイミングがわかってしまえば十分な効果を発揮するだろう。

残りのレイラ、ドレイク、ザック、猿丸、つぐみ、雷庵はちょっとムリっぽい。こいつらのボンバーは重ねておくには持続時間が短いので、やめておこう。

このボンバーはめは、ラスボスにも効くので覚えておいて損はないだろう。


酔虎のボンバーは超強い。


つぐみのはダメね。

なんですか？

質問大作戦、投げ槍質問箱、?カステンナ、なんですかダッシュ…いろいろありましたが、やっぱり「なんですか」しかねぇな、と。

担当 C・LAN

うーす。ちゃーす。てな感じでなんですかです。一応断っておくと、このコーナーは『続[3]・驚異現象ダッシュ50１』ではありません。「コンブバ2」でも「バルログ小公子」でも「大魔界村物語」でもありません。お間違いのないように。ではいきます。

Q 「ドラゴンスピリット」（ナムコ）の旧バージョンとニューバージョンを見分ける方法を教えてください。あと、内容の違いもあったら教えてください。お願いします。

（埼玉県　こうじ君）

A タイトル画面などから判断する方法は基本的にないと思いました、確か。

ゲーム内容の旧とニューの違いは、ゲームをスタートすると１秒かからずにわかります。ニューバージョンは唐突にエリアセレクトがあり、スタート面を１～９面の中から選ぶことができます。

そしてもう１つの大きな違いは、自機の移動スピード。ニューバージョンのほうがもうそりゃアンタってぐらい速いもんで、一度ニューバージョンをやってしまうと、もうあの頃に帰れないって感じになります。旧バージョンは特に上下の移動が遅く、７面以降が大変スね。

というワケでデモの自機をよーく観察すれば、実は違いがわかるわけですな。

あとニューバージョンにも２つバージョンがあり「ニューのニュー」は最終面で壁抜けができなくなっているので注意してね。一番多いのは「ニューの旧」だけど。

Q 「ファイナルファイト」（カプコン）で、６面のボス、ベルガーの倒し方を教えてください。

（北海道　香田秀之君）

A ファイナルファイトといやあもうFRS-N，O氏ですな。編集部内では「Mr.F・F」の呼び名で親しまれるプロ・エフエファーなのだ。知らなかった者は以後知るように。

そんな背景もあり、この質問はN・O氏へ解答をお願いしました。んじゃ、よろしくね。

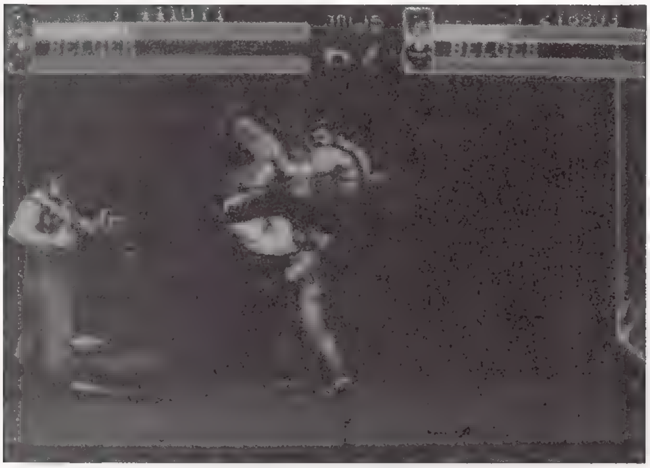
『ベルガー戦の基本は、一にも二にもまず軸をずらすこと。それは車イスで高速移動している初期状態でもそう。

車イスのときはベルガーの正面に行かないように軸をずらし、ベルガーの進行方向を見て、その方向の画面下の角に先回りして待ち伏せする。このとき、プレイヤーが背を向けた状態でいれば、ベルガーはプレイヤーと画面角にはさまって動けなくなる。この間に入れられるだけの攻撃を入れる。ベルガーは攻撃をくらってる最中から少しずつ動いて、そのうち逃げてしまう。こうなったら、また軸をずらして…を車イスが壊れるまで繰り返す。

車イス破壊後はベルガーはジャンプで移動する。最初にいった通り、軸は常にずらして正面にはいないようにね。ベルガーのジャンプは、ホップ、ステップ、ジャンプ。つまり３回目に大ジャンプするので、その着地と同時に投げよう。ヒザを入れてからでも一応できるけど、すぐ逃げられてしまいムズイ。

一応この繰り返しでOK。別パターンとして、ナイフザコをつかんでは離し…を繰り返すと、ナイフを持つことがある。このときヒザを入れればナイフを一本落とす。これを計６回やってみよう。するとベルガーは矢を一本も射ることができなくなってしまう。つまり６本落とせばベルガーも３本しか矢を射れない。ナイフを３本落とせばベルガーの矢もゼロ。こうなればベルガーはただの跳ねるだけの人畜無害なジイサン。好きなように料理しましょう』

…ちゅーわけです。わかったかな？基板の値段も随分安くなったから、君の家にも一枚どうですかい。長く楽しめることは保証するぞ。



着地の瞬間をうまく投げよう。これが基本。

Q 僕は現在「龍虎の拳」、「龍虎の拳2」（SNK）にハマっているのですが、いくつかわからないことがあるので教えてください。

①遅い虎煌拳（龍撃拳）遅い覇王翔吼拳はどうすれば出せるのですか？「1」をプレイしていると、偶然出てしまうことがあるのですが、やり方がわからないのです。「2」では未確認ですが、できるのであれば教えてください。

②その他の飛び道具必殺技（ベノムストライクやメガスマッシュなど）で同様に遅く出せるものはありますか？「1」「2」両方について教えてください。

（静岡県　TRY君）

A 先に言っておくと、「2」では飛び道具の撃ち分けはできません。①も②も「1」についての質問ということになるね。

では「1」の遅い飛び道具の撃ち方であるが、コマンドを入力してから少し待ってボタンを押せば遅いモノが出せる、というわけです。

このゲームの入力受け付け時間は非常に長く、1秒くらい待ってからでもOK。もしそれでも速いモノが出てしまうようなら、さらに待ち時間を長くしてみよう。

これはリョウ、ロバートはもちろん、ボスキャラに至るまで、飛び道具を持ったキャラならすべて可能です。

そいじゃあ今号はここまで。1枚のハガキに複数の質問を書いてもいいけど、それらの質問に関連性がない場合、こちらで勝手にどれかをチョイスしちゃうので、本命を絞ったほうがよいかも。ではまた。



ちなみにここが車イス状態の安地。イヤなザコのパターンになったら使うもよし。

ゲーメストでは、編集、編集アシスタント、ライターを募集しております!

というわけで、ゲーメストは相変わらず人手が不足しております。みなさんの力を貸してください。

●編集（社員）
経験者を募集しています（ゲーム雑誌経験であればなおいい）／給与：23・5万以上（25歳例）：応募資格：22歳から28歳ぐらいまで／時間：フレックスタイム（コアタイム午後1時～午後5時）／休日：土・日・祝日、有給、夏季・年末年始休暇／待遇：昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、社会保険完備

●編集アシスタント（アルバイト）
編集者の手足となり、編集部における様々な仕事をしてもらいます（お使い、書類整理など。未経験可）／日給：7500円（残業手当あり）／応募資格：18歳以上（高校生不可）／時間：午前10時～午後7時／休日：土・日・祝日／待遇：交通費全額支給

●メンテナンス（アルバイト）
編集部にある筐体のメンテナンスを定期的に行っていただきます。その他、連射装置や必殺技ボタンの製作など工学的な知識がある方。定期的に編集部まで来られる方（1週間に1回以上）。※詳細は応相談

●ゲーメストライター
実際にゲームをして、原稿を書いていただく仕事です。応募資格は18歳以上（高校生不可）。なお、ライターとしては当社専属契約とさせていただきます。

〈応募方法〉
それぞれ履歴書を左記までお送りください。なお、ライターを希望される方は、過去のワンコインクリアゲーム一覧、ハイスコア全国1位があればその一覧、ゲーム大会などの入賞経験など、ゲームの腕がわかるものを一緒に同封してください。

〈宛先〉
〒101　東京都千代田区内神田1－11－4　藤吉ビル
株式会社新声社　ゲーメスト編集部　編集部員募集係

〈問い合わせ〉
（03）3293－9324
さわたり、松井むねたつ

〈締め切り〉
11月15日消印有効。11月30日までにこちらから追ってご連絡します。

こんな世の中だから、おもしろいゲームを創ってやろう。



ゲームはオモシロくなくてはいけない。
もちろんオモシロさは人によって違うから、
いろんなゲームがあっていいと思う。
ゲームなんだから何でもありだし、
どんな内容でもいいと思っていた。
でもさ。
なんだろうね、近ごろの世の中。
ニュースのほうがメチャクチャじゃん。
とんでもないことが、平気でおこってる。
こりゃゲームよりヒドイんじゃない。
だから。
せめてゲームくらいマトモであってほしい。
夢とか希望とかを残しておいてほしい。
そう思いませんか。

【職　　種】①ゲームデザイナー②プログラマー③CGデザイナー④営業渉外及びイベント広報⑤アニメ制作者⑥業務用ゲーム開発者
※全職種試用期間最長6ヶ月間

【仕事内容】①企画書の作成から制作迄全般②ゲームソフトのプログラミング③ゲームソフトのグラフィック作成④イベント会場での作業・流通、ゲーム制作サポート⑤原画・動画、背景の作成、アニメーション制作管理⑥業務用ゲームの企画・開発

【資　　格】①②③④⑥専門・大卒27歳位迄の①ゲームソフト企画・開発経験者②C言語・アセンブラでのゲームプログラミング経験者③Macによるゲームグラフィック作画経験者④未経験者可⑤高卒上30歳位迄、業界経験3年以上⑥業務用ゲーム企画または開発経験者

【勤 務 地】東京都：品川区または北海道：札幌市、希望考慮

【勤務時間】10：00〜19：00

【給　　与】18万円以上

【休日休暇】週休2日制、年末年始、夏季、有給、慶弔休暇

【待　　遇】昇給年1回、賞与年2回、各種保険完備、交通費全額支給

【事業内容】プレイステーション、サターン、業務用ゲームソフトの企画・開発・販売

【応募方法】履歴書(写貼)・職務経歴書(書式自由)・自己PR文(書式自由)・作品(不返、④は不要)を郵送にて下記東京オフィスまでお送りください。追って ご連絡いたします。

当社 終日禁煙

VING

ビング株式会社(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
☎03-3492-1079(人事担当 能戸まで)

全国通信販売!!

お電話一本で翌日にはお手元にお届けします！
ヤマトコレクトサービス使用 手数料¥1,000
(一部地域の方は配達日や手数料が変わります。)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

エマーソン本社移転記念キャンペーン

ドラゴンクエスト6 幻の大地

先着1万名様限り¥9,709(税別) 予約受付開始！

注意要項

- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- ●新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- ●キャンセル不可(発送後のキャンセルは往復送料をいただきます)
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- ●販売価格は変更する場合があります。
- ●今回の広告の価格は10/10現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

超目玉商品 新品 税別 すべて先着50名限り
※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます
★目玉商品は中古品との交換はできません

11/4(土) AM11:00から受付開始

3D サムライショウダウン	¥2980
3D スーパースト2X	¥2980
3D セーラームーン S	¥2980
3D チキチキマシン猛レース2	¥2980
3D パドックノート95	¥2980
3D ポリスノーツパイロット	¥ 298
3D 幽遊白書	¥2980
GB NINKU〜忍空〜	¥ 980
GB 魔法陣グルグル	¥ 980
GB 魔法騎士レイアース	¥ 980

家庭用 ネオジオ

ROMカセット

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	4800	3000
アンドロデュノス	×	7800	4800
エイトマン	×	2800	1500
ASO 2	×	7800	4800
餓狼伝説	×	2800	1800
餓狼伝説2	×	1200	600
餓狼伝説スペシャル	×	1200	400
餓狼伝説3	19980	9800	5800
ギャラクシーファイト	×	9800	4000
キングオブモンスターズ	×	2400	800
キングオブモンスターズ2	×	2800	1000
クイズ大捜査線	×	3800	2000
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	9800	5800
クイズキングオブファイター	■	8800	5200
クロスソード	×	2800	1200
ゴーストパイロット	×	3800	1500
ゴール!ゴール!ゴール! 未定	×	新作	新作
サイバーリップ	×	2800	800
ザキングオブファイターズ94	×	8800	5000
ザキングオブファイターズ95	TEL	TEL	高額
サッカーブロール	×	3800	1500
サムライスピリッツ	■	800	300
サムスピ新紅郎無双剣 未定	×	新作	新作
ジョイジョイキッド	×	2400	800
真・サムライスピリッツ	2980	2000	1200
ザ・スーパースパイ	×	2800	1000
ステークスウィナー	24980	19800	9900
将棋の達人 10/13	24980	19800	9900
スラッシュラリー	×	3800	1500
戦国伝承	×	3800	1500
戦国伝承2	×	3800	1500
ソニックウイングス2	×	12800	10000
ソニックウイングス3	25980	19800	9900
ダブルドラゴン	19980	9800	5000
タンクドリーム	12980	7800	4000
超鉄ブリキンガー 12月	×	新作	新作
超人学園ゴウカイザー	24980	19800	11800
痛快ガンガン行進曲	×	9800	4800
天外魔境〜真伝〜	19980	16800	8000
得点王	×	4800	3500
得点王2	4980	3800	2000
得点王3	14980	9800	5800
トッププレイヤーズゴルフ	×	2800	1200
トップハンター	16980	5800	2400
ナム 1975	×	2200	800
2020スーパーベースボール	×	3200	1000
ニンジャコンバット	×	3800	2000
ニンジャコマンドー	×	7800	5000
NEO Mr DOI 未定	×	新作	新作
バーニングファイト	×	2800	1400
バカ殿様麻雀漫遊記	×	4800	2400
パルスター	25600	19800	14800
ビューポイント	×	17800	12000
ファイターズヒストリー	×	2800	1400
ファイヤースープレックス	×	1800	700
風雲黙示録	×	14800	7400
フットボールフレンジー	×	2800	1000
フライングパワーディスク	×	6800	3000
ベースボールスターズ	×	3800	1500
ベースボールスターズ2	×	6800	3000
麻雀狂列伝	×	4800	2000
マジシャンロード	×	2800	1200
みなさんのおかげさまです	×	3800	2200
ミューテイション・ネイション	×	2800	800
ミラクルアドベンチャー	7980	5800	1500
メタルスラッグ 10月	×	新作	新作
ライディングヒーロー	×	3800	1000
ラギ	×	2800	800
ラストリゾート	×	5800	2600
リーグボウリング	×	4800	2000
龍虎の拳	×	1800	800
龍虎の拳 2	5980	2800	1000
ロボアーミー	×	2800	800
ワールドヒーローズ	×	1400	800
ワールドヒーローズ2	×	1800	600
ワールドヒーローズ2 JET	×	3800	2000
Wヒーローズ パーフェクト	×	14800	10000

ネオジオCD

	新品	中古	買取
ファイナルロマンス2	5980	4800	2800
ADKワールド 10/20	5480	4200	2500
ASO 2	×	2800	1100
格闘バレー(N) 未定	×	新作	新作
餓狼伝説NCD	×	2800	1400
餓狼伝説 2	4980	2800	1400
餓狼伝説スペシャル	5980	1800	800
餓狼伝説3	5980	3800	1500
ギャラクシーファイト	5980	3800	1900
QP 96年1月	×	新作	新作
キングオブザモンスターズ	4980	2800	1400
キングオブザモンスターズ2	3980	3200	1200
クイズキングオブファイターズ	4980	3800	1900
くにおの熱血闘球伝説 未定	×	新作	新作
クロススウォード	3980	2800	1400
クロススウォード2	2980	2800	1400
ゴーストパイロット	4980	2800	1100
ゴール!ゴール!ゴール!未定	×	新作	新作
サイバーリップ	4980	2800	1400
ザキングオブファイターズ94	5980	2800	1500
ザキングオブファイターズ95	6980	4800	2800
サッカーブロール	4980	2800	1400
サムライスピリッツ	×	1800	700
サムスピ新紅郎無双剣未定	×	新作	新作
雀神伝説	4980	3800	1900
ジョイジョイキッド	3480	1800	700
将棋の達人 10/6	6480	4800	2400
真・サムライスピリッツ	6980	1800	700
真説サムスピ武士道列伝12月	×	新作	新作
ザ・スーパースパイ	2980	1800	1000
ステークスウィナー 11月	×	新作	新作
戦国伝承	4480	3200	1600
戦国伝承2	×	3800	1900
ソニックウイングス2	4980	2800	1000
ソニックウイングス3 11月	×	新作	新作
ダブルドラゴン	2980	2500	1200
タンクドリーム	4480	3200	1600
超神拳 未定	×	新作	新作
超鉄ブリキンガ 96年1月	×	新作	新作
超人学園ゴウカイザー11/24	5980	4800	2400
痛快ガンガン行進曲	5980	2800	1400
天外魔境真伝 未定	×	新作	新作
得点王	4980	3800	1900
得点王 2	5980	2200	600
得点王 3	5980	3800	2200
トッププレイヤーズゴルフ	3980	2800	1100
トップハンター	5480	2800	1100
ナム 1975	3480	2800	1400
2020年スーパーベースボール	4980	3800	1900
ニンジャコマンドー	3980	2800	1100
ニンジャコンバット	3980	2800	1100
NEOアクションゲーム 未定	×	新作	新作
オリジナルRPG 未定	×	新作	新作
NEO Mr.DOI 未定	×	新作	新作
バーニングファイト	3480	2800	1400
パズルDEポン 未定	×	新作	新作
パズルボブル	5480	4200	2100
パルスター 10/27	6980	4800	2400
パワースパイクス2	1980	1800	900
ビューポイント	1980	1800	900
ファイヤースープレックス	4480	3800	1500
ファイターズヒストリー	5980	2800	800
風雲黙示録	5980	3800	2000
フットボールフレンジー	4480	3400	1700
フライングパワーディスク	4480	2800	1100
ベースボールスターズ	3980	2800	1400
ベースボールスターズ2	3980	2800	1400
麻雀狂列伝	3480	2800	1100
マジシャンロード	3980	2800	1100
ミューテイションネイション	4980	3800	1900
メタルスラッグ 11月	×	新作	新作
ライディングヒーロー	2980	2400	1200
ラギ	3980	2800	1400
ラストオデッセイ 未定	×	新作	新作
ラストリゾート	3980	2800	1100
ラリーチェイス	3980	2800	1400
リーグボウリング	3980	2800	1400
龍虎の拳	4980	3400	1300
龍虎の拳 2	5980	2800	800
ロボアーミー	4980	3800	1900
ワールドヒーローズ	3980	3200	1600
ワールドヒーローズ2	4980	3800	1900
ワールドヒーローズ2 JET	5980	2800	1400
Wヒーローズ パーフェクト	6980	4800	3000
ワールドツアーゴルフ 未定	×	新作	新作

本体&パーツ

	新品	中古	買取
ネオジオ	19980	12800	10000
ネオジオCDトップ	27980	24800	20000
ネオジオCDフロント	×	24800	22000
メモリーカード	2980	1800	100
コントローラー	×	4800	3000
麻雀コントローラー	×	3800	1500
FスティックNEO	×	2800	800
FスティックNEO 2	×	3800	1500
AVコード	1200	1000	100
RFコンバーター	2600	1800	100
RGBケーブル	2200	800	0
ACアダプター	3480	2800	100
XNEO−RGB/S	7480	4800	2400
コントローラーパット	1800	1600	300
コントローラープロ	3900	1200	200

買取目玉商品

SF アースワームジム	5000
SF アメリカ横断ウルトラクイズ	3800
SF アラジン	4000
SF アンジェリーク	5000
SF いただきストリート 2	4500
SF ウィザードリー 6	5800
SF ウイニングポスト 2	4000
SF 海腹川背	4500
SF ヴェルヌワールド	4000
SF 永遠のフィレーナ	5000
SF SDガンダムGX	4500
SF NBA JAM	4500
SF NBAライブ95	6000
SF エメラルドドラゴン	4500
SF カービィボール	3200
SF ガメラギャオス撃滅作戦	4500
SF 仮面ライダー	6000
SF がんばれゴエモン 3	4200
SF 機動武闘伝Gガンダム	4800
SF 機動戦士ガンダム	3200
SF キャッツラン	5200
SF 銀河英雄伝説	4500
SF きんぎょ注意報	4500
SF クロックタワー	4000
SF 剣勇伝説ヤイバ	4000
SF 甲子園 4	4500
SF ゴーストスイーパーGS美神	4500
SF 極上パロディウス	3500
SF ゴジラ怪獣大決戦	5000
SF 三国志 4	4000
SF THEアトラス	4500
SF 実況パワフルプロ野球 2	5500
SF 実戦競艇	5000
SF シムアント	6000
SF シャドウラン	4500
SF スーパーエアダイバー	3800
SF Sテトリス2+ボンブリス	4000
SF Sテトリス2+ボンブリス限定版	4000
SF スーパードッグファイト	4800
SF すーぱーなぞぷよルルルのルー	4000
SF スーパーファミスタ 4	4500
SF スーパーボンバーマン	3800
SF スーパーボンバーマン 2	3800
SF スーパーボンバーマン 3	4500
SF スーパーマリオコレクション	3800
SF Sマリオ ヨッシーアイランド	4500
SF スレイヤーズ	4500
SF 聖剣伝説 3	6800
SF 全日本GT選手権	4000
SF ダークキングダム	3500
SF ダービースタリオン 2	3500
SF ダービースタリオン 3	6000
SF 第3次スーパーロボット大戦	3400
SF タクティクス・オウガ	5400
SF 超ゴジラ	4200
SF 提督の決断 2	7500
SF できたてハイスクール	4800
SF デザートファイター	4500
SF デュアルオーブ 聖霊珠伝説	4500
SF テレビアニメスラムダンク 2	4000
SF 天地を喰らう三国志群雄伝	5000
SF ドラゴンクエスト1・2	2800
SF トルネコの大冒険	3600
SF ナージュリーブル	4200
SF 西陣パチンコ物語	5000
SF バウンティ・ソード	4500
SF バトルタイクーン	4500
SF 美少女戦士セーラームーンR	3800
SF セーラームーンアナザー	4000
SF ビッグ一撃パチスロ大攻略 2	4500
SF プロ麻雀 極 3	5000
SF 魔神転生 2	4500
SF 魔法陣グルグル	5000
SF マリオのスーパーピクロス	4000
SF マリオカート	4000
SF ミスティックアーク	3800
SF ミッキーの東京ディズニー	4500
SF ミラクル☆ガールズ	4500
SF メタルマックスリターンズ	5000
SF 幽☆遊☆白書ファイナル	5000
SF ライブアライブ	2000
SF ラプラスの魔	4000
SF リジョイス	4500
SF リトルマスター	4800
SF 龍虎の拳 2	3500
CD あすか120%マキシマ	3500
CD アルナムの牙	2800
CD AV誕生	4200
CD エメラルドドラゴン	2500
CD 風の伝説ザナドゥ2	3200
CD 機装ルーガ 2	4000
CD 真説しあわせうさぎ18禁	6000
CD CDパチスロ美少女ギャンブラー	3500
CD CD花札美少女ギャンブラー	3500
CD CD美少女パチンコ球魔四姉妹	2800
CD Sリアル麻雀P5カスタム	3500
CD スナッチャー	2400
CD マクロス永遠のラブソング	3600
CD 天地無用！魎皇鬼	3500
CD ときめきメモリアル	5500
CD ドラゴンナイト&グラフティ	4500
CD プライベートアイドル	3800
CD アーケードカードDuo	4000
FX アニメフリークFX 1	4000
FX 天外魔境電脳絡操格闘伝	4000
SS パワーメモリー	3500
NG 餓狼伝説 3	5800
NG ザキングオブファイターズ94	5000
NG ザキングオブファイターズ95	25000
NG 天外魔境〜真伝〜	8000
NG ビューポイント	12000
NG ワールドヒーローズ パーフェクト	10000
3D オーバードライビン	3500
3D お姉さんといっしょ	5000
3D THE野球拳スペシャル	5000
3D スーパーリアル麻雀P4	4000
3D スラムジャム3Dバスケット	4000
3D ソード&ソーサリー	4000
3D テーマパーク	4800
3D バーチャルカメラマン	3800
3D バーチャルカメラマン 2	3800
3D バーチャルカメラマン 3	3800
3D バーチャルカメラマン 4	3800
3D バーチャルカメラマン 5	3800
3D ピラミッドイントルーダ	3500
3D 麻雀狂時代AVギャル制服編	4500
3D リターンファイヤー	3500
SF スーパーファミコン	10000
FX PC FX	30000
PC Duo用モニター	22200
PC PCエンジン LT	22200
SS セガサターン	28000
SS V・サターン	28000
SS セガサターン	28000
MC メガーCD 2	6000
NG ネオ・ジオ	10000
NC ネオジオCDフロント	22000
NC ネオジオCDトップ	20000

〒431-32 静岡県浜松市笠井町32-1
エマーソン 年中無休 通販部

新作ソフトも予約しておけば発売日にはお届けします。

TEL 053-433-9900 受付時間(AM11:00〜PM8:00)
FAX 053-434-9711 FAX・現金書留でも受付ています。

高価買取します
ミュージックCD 300〜1,500円

5,000タイトルの詳しい最新価格は当社発行の「エマーソン通信」にて！
定期購読(月一回)希望の方は年会費3,000円を現金書留で申込下さい。
1回分希望の方は切手100円分同封して下さい。

買取申込書

ゲーメスト 11/30号

氏名 (フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名 未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
住所 〒 (フリガナ)			電話番号	− −

エマーソン本社移転記念キャンペーン

アーケード基板　大特集

激安販売・高額買取・実施中！

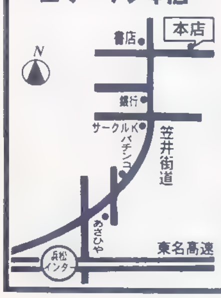
新品・中古　各種ゲーム関係はすべて扱っています。
（買取も行っています）

●スーパーファミコン　●ＰＣエンジン　●プレイディア
●セガサターン　●メガドライブ　●レーザーアクティブ
●プレイステーション　●メガCD　●アーケード基板
●PC・FX　●ファミコン　●ミュージックCD
●3DO　●ゲームボーイ　●コミック本
●ネオジオ　●ゲームギア　●携帯電話
●ネオジオCD　●バーチャルボーイ

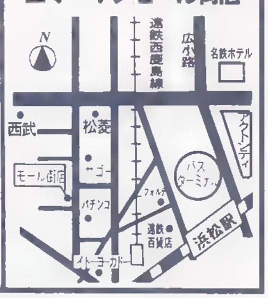
アーケード基板

	中古	買取
アーガス	6000	2100
アークエリア	12000	4200
アースジョーカー	8000	2800
Ｒ－ＴＹＰＥ	16000	10500
Ｒ－ＴＹＰＥ２	10000	6600
Ｒ－ＴＹＰＥ　ＬＥＯ	12000	7900
アイドル雀士スーチーパイ	18000	11800
アイドル雀士スーチーパイ2	42000	33600
アイドル麻雀ファイナルロマンス	14000	4900
アウトフォクシーズ	45000	36000
アウトゾーン	6000	2100
悪魔城ドラキュラ	75000	67500
アサルト	48000	24000
アッポー	14000	10700
アテナ	28000	25200
アトミックロボキッド	7000	3500
アフターバーナー２　パネル付	68000	13600
アラビアンファイト	18000	6300
アルカノイド	12000	4200
アルゴスの戦士	18000	13700
アルチメイトテニス	6000	2100
アルティミットエコロジー	28000	21000
アレスの翼	20000	12000
アレックスキッド	5000	1000
アンダーカバーコップス	20000	14000
イーアルカンフー	10000	6600
怒	10000	3500
怒　3	10000	3500
イシターの復活	128000	120000
１９４１	58000	40600
１９４２	8000	4000
１９４３	10000	6600
１９４３改	15000	9900
イチダントアール	20000	12000
イメージファイト	10000	6600
インセクターＸ	8000	2800
ウィロー	32000	25600
ウルトラマン倶楽部	5000	1700
ウルトラ闘魂伝説	10000	6600
ウルフファング	38000	33400
ヴァンパイア　ハンター	65000	52000
ヴァンパイアハンター　サブ	48000	38400
ヴァンパイア	35000	24500
ヴァンパイア　サブ	15000	6000
ウィマナ	8000	2400
ウォルフィード	8000	4000
エア・バスター	18000	11800
エアデュエル	5000	2500
エイトフォース	10000	3500
エイリアンストーム	10000	6600
エイリアンＶＳプレデター	48000	36000
エイリアンＶＳプレデターサブ	20000	10000
エイリアンシンドローム	25000	12500
ＡＳＯ	15000	9900
Ａ－ＪＡＸ	22000	18900
エースアタッカー	12000	4200
エクスバニア	5000	1500
エクゼドエクゼス	32000	24000
エクセリオン	15000	9900
エスケープキッズ	12000	7900
ＳＤＩ	68000	61200
Ｘメンコナミ	28000	16800
Ｘメン	45000	36000
Ｘマルチプライ	16000	12200
Ｘメン　サブ	15000	9900
エドワードランディー	48000	43200
NB.A.JAM	38000	34200
Ｆ／Ａ	10000	3500
エリア８８	85000	80000
エレバーターリターンズ	88000	66000
エレベーターアクション	35000	21000
黄金の城	25000	19000
大江戸ファイト	18000	11800
オーダイン	48000	36000
ガイアポリス	20000	15000
カイザーナックル	48000	36000
海底大戦争	28000	21000
火激	6000	3000
カダッシュ	12000	9100
歌舞伎Ｚ	15000	9900
カプコンワールド２	14000	4200
空手道	6000	2100
ガルディア	8000	3200
カルノフ	12000	9100
カロリー君ＶＳモグラリアン	15000	3000
ガンスモーク	28000	22400
ガントレット	25000	12500
ガンネイル	15000	5200
ガンバード	30000	21000
ガンフロンティア	30000	23100
ガンホーキ	16000	5600
ガンボール	18000	5400
奇々怪界	10000	6600
機動戦士ガンダムＥＸレビュー	15000	9900
キャディラックス	28000	20700
キャプテンコマンドー	20000	15000
キャプテンアメリカ	10000	3000
ギャプラス	24000	16800
キャメルトライ	18000	5400
ギャラガ	18000	11800
ギャラガ８８	35000	30800
ギャラクシアン	48000	38400
ギャラッグ	5000	1200
ギャルズパニック	15000	9900
ギャルズパニック２	28000	14000
ギャルズパニック２クイズ	28000	14000
ギャングウォーズ	8000	2800
究極戦隊ダダンダーン	45000	40500
球界道中記	18000	11800
究極タイガー	5000	1700
究極ＩＰＣ原人	28000	16800
銀河任侠伝	12000	4200
キングオブドラゴン	15000	5200
吉男頭捕物帳	8000	2800
クイズ殿様の野望２　全国版	18000	11800
クイズ・ドラゴンナイト	18000	6300
空牙	22000	13200
ぐっすんおよよ	8000	2400
クライムファイター	8000	2800
クライムファイター２	10000	3500
クラックダウン	15000	5200
グラディウス－12Ｖ電源	34000	30000
グラディウス２	28000	24000
グラディウス３	25000	21500
グランドストライカー	6000	1800
グランドクロス	18000	6600
グリーンベレー	5000	2500
功里金団	12000	7900
グリッドシーカー	25000	16200
クレイジークライマー２	20000	12000
クレイジーコップ	6000	2100
グレートスラッガーズ	10000	3000
グレートラリー	48000	36000
クロスブレイズ	28000	16800
クロノスター	26000	16900
ゲインクランド	28000	21000
剣豪	8000	2400
原始島	10000	3500
源平討魔伝	25000	20000
恋のホットロック	35000	26200
豪血寺一族２	14000	9200
ゴールドメダリスト	5000	1000
ゴールデンアックス	5000	1500
ゴールデンアックス２	25000	18700
ゴールデンアックスザデュエル	65000	45500
極上パロディウス	22000	16500
ゴジラ	5000	1500
コズモギャングザビデオ	12000	3600
子連れ狼	12000	7900
コットン	10000	6600
コラムス	10000	6600
コラムス２	5000	2500
コンドル	12000	7900
ごんべえのアイムソーリー	35000	22700
サーカスチャーリー	10000	3500
サイコソルジャー	98000	92000
最後の忍道	15000	9900
サイドアーム	6000	3000
サイバトラー	10000	6600
サイバーボッツ	58000	44600
サイバーボッツ　サブ	28000	16800
サイバリオン	12000	2400
ザクソン	45000	27000
ザ・グレイトラグタイムショー	32000	24000
サッカースーパースターズ	48000	31200
サバイバルアーツ	10000	6600
サプライズアタック	10000	6600
サボテンボンバーズ	8000	4000
鮫　鮫　鮫	12000	7900
サラマンダ	35000	31500
サンダークロス	15000	11400
サンダークロス２	18000	13700
サンセットライダー	22000	13200
サンダーゾーン	12000	7900
サンダーブラスター	8000	4000
サンダーフォースＡＣ	8000	4000
雷龍サンダードラゴン	10000	6600
雷龍２サンダードラゴン２	24000	15600
サンドスコーピオン	8000	2400
Ｇ－Ｉジョー	18000	6300
ジェミニウイング	10000	6600
ジオストーム	8000	2000
地獄めぐり	6000	1200
ジッピーレース	24000	14400
疾風魔法大作戦	18000	10800
シティーボンバー	18000	11800
シティーコネクション	18000	11800
忍	15000	5200
ジャイロダイン	8000	1600
シャドーダンサー	12000	7900
シャドーフォース	10000	3500
上海３	18000	6300
ジャンプバグ	48000	16800
獣王記	6000	3000
シュトフール	5000	1500
小林寺への道	7000	2400
ジョー＆マック・リターンズ	12000	3600
ジンジンジップ	6000	1800
新入社員とおるくん	12000	7900
シンプソンズ	12000	4200
水滸演武	68000	47600
スーパーリアル麻雀Ｐ２	12000	7900
スーパーリアル麻雀Ｐ３	20000	13000
スーパーリアル麻雀Ｐ４	20000	13000
スーパーリアル麻雀Ｐ５	38000	26600
スーパーマッスルボマー	32000	24000
スーパーバーガータイム	8000	1600
スーパーゼビウス	18000	6300
スーパーマッスルボマー　サブ	20000	10000
スーパーモナコＧＰ	8000	2400
スーパーコントラ	38000	32300
スーパーリアル花札　恋しましょ	68000	47600
スーパーワールドコート	10000	3500
スーパーワールドスタジアム93	14000	4900
スカイキッド	35000	28000
スカイソルジャー	5000	1700
スクランブル	58000	29000
スクランブルフォーメーション	15000	5200
スクランブルスピリット	12000	3600
スターフォース	22000	15000
スタック・コラムス	8000	1600
ＳＴＧストライクガンナー	5000	1000
ストライカーズ1945	75000	52500
ストライダー飛竜	58000	47500
ストリートファイターZERO	75200	52600
ストリートファイターZEROサブ	68000	40000
ストリートファイター	12000	7900
スト２ダッシュターボ	5000	1700
スーパースト２	20000	15000
スーパースト２Ｘ	32000	23000
スーパースト２Ｘ　サブ	18000	11800
ストリートファイタームービー	48000	20000
スノーブラザーズ	12000	7900
スパイダーマン	18000	11800
スパルタンＸ	10000	3500
スプラッターハウス	25000	15000
スペースインベーダー	45000	22500
スペースインベーダーＤＸ	15000	5200
スペランカー2	28000	22400
スペランカー	28000	22400
スラップファイト	5000	1700
スラムダンク	42000	30200
ずんずん教の野望	12000	7900
青春スキャンダル	12000	7900
セーラーウォーズＲ	18000	11800
セーラーウォーズ	18000	6300
セクションＺ	15000	11400
ゼクセクス	25000	21200
ゼビウス	10000	6600
戦国エース	18000	11800
戦場の狼	12000	7900
戦場の狼２	28000	14000
ソニックウィングス	8000	4000
ソニックザヘッジホッグ	16000	10500
ソロモンの鍵	6000	2100
ソンソン	12000	7900
ダーウィン4078	10000	6800
ダークエッジ	18000	5400
ダークシール	5000	2500
ダークシール２	8000	4400
ダイエットゴーゴー	6000	1800
大王	8000	2800
ダイノレックス	15000	4500
大魔界村	45000	40000
タイムパイロット'84	18000	6300
タオ体道	15000	9900
闘いの挽歌	20000	10000
達人	5000	2500
達人王	10000	6600
ダブルウイング	6000	2100
ダライアス	48000	16800
ダライアス２	48000	16800
ダライアス外伝	85000	68000
ダライアス外伝　サブ	48000	15000
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	38000	30400
ダンジョンズ＆ドラゴンズサブ	28000	14000
タントアール	5000	2200
ダンプ松本	8000	2800
チェルノブ	25000	15000
チキチキボーイズ	18000	6300
中華大仙	6000	2100
超時空要塞マクロス	14000	9200
超時空要塞マクロス２	8000	4000
超絶倫人ベラボーマン	48000	27800
ツインビーヤッホー	42000	25200
ツインイーグル２	28000	11200
ツインイーグル	12000	7900
T.M.N.T	8000	4000
ＤＤクルー	10000	6600
ディグダグ	38000	22800
ディグダグ２	58000	34800
ディスコ麻雀お立ち台の掟	8000	2400
ティンクルピット	6000	3000
デスブレイド	10000	3500
出たなツインビー	8000	4000
鉄拳	48000	40800
鉄拳２	198000	118800
テトリス	6000	3000
テラフォース	8000	2800
デンジャラスシード	10000	3500
電神魔傀	25000	15000
天地を喰らう	28000	19600
天地を喰らう２	12000	7900
トイポップ	98000	50000
ドギューン	8000	4000
特殊部隊ジャッカル	12000	3600
Drトッペル探検隊	8000	2800
怒号層圏	10000	6600
トライゴン	10000	7600
ドラグーンマイト	58000	42000
ドラゴンボールＺ２	18000	11800
ドラゴンボールＺバンプレスト	15000	9900
ドラゴンボールＺセガ	24000	14400
ドラゴンスピリット	48000	43200
ドラゴンバスター	48000	43200
ドラゴンブリード	14000	10700
ドラゴン忍者	18000	6300
ドラゴンセイバー	25000	19200
ドリフトアウト	8000	2800
ドリフトアウト'94	48000	35000
トリプルウォーズ	10000	6600
トリプルウォーズ2	15000	9900
ドルアーガの塔	88000	38000
ドンキーコング３RGB専用	18000	11800
ドンドコドン	22000	14300
首領蜂	58000	40600
ナイツオブザラウンド	8000	4400
ナイトスラッシャーズ	35000	24500
ナックルヘッズ	12000	7900
ナックルバッシュ	10000	2500
ななめでマジック	8000	2800
ニモ	35000	24500
ニュージーランドストーリー	5000	1700
ニューマンアスレチック	10000	6600
ＮＥＷラリーＸ	18000	11800
忍者くん阿修羅の章	16000	12200
忍者くん	16000	12200
忍者キッズ	18000	3600
熱血硬派くにおくん	8000	4000
熱闘！激闘！クイズ島	10000	2500
ネビュラスレイ	18000	11800
ノストラダムス	12000	3600
バース	22000	15400
バーチャファイターリミックス	98000	39800
バーチャファイター	58000	30000
バーチャファイター２	398000	200000
バーニングフォース	18000	11800
バーニングライバル	28000	15400
パーフェクトソルジャーズ	18000	11800
バイオレントストーム	20000	8000
バイオレンスファイト	10000	3500
バイパーフェイズワン	68000	44200
ハイパーデュエル	8000	2800
爆突機銃艇	30000	23100
ばずるだま	38000	29200
ハチャメチャファイター	14000	9200
バッキーオヘア	12000	4200
パックマニア	28000	14000
パックマン	42000	21000
パックランド	48000	40800
パックグン	32000	24000
ハットトリックヒーロー	18000	6300
ハットトリックヒーロー93	8000	2400
ハットトリックヒーロー95	85000	17500
バトルクロード	6000	1800
バトルシャーク	32000	24000
バブルシンフォニー	68000	50000
バブルシンフォニー　サブ	18000	5400
バブルボブル	35000	31500
早指し将棋　五月雨戦	28000	14000
早指し将棋　五月雨戦２	45000	27000
パラデューク	32000	27200
バルガス	6000	1200
パロディウスだ！	5000	2500
パワードギア	28000	20000
パワードギア　サブ	12000	7900
Ｐ-47　エーシーズ	68000	50300
Ｂウィング	18000	13700
Ｐ－４７	8000	2800
美少女雀士プリティーセーラー	28000	14000
美少女雀士プリティーセーラー2	48000	28800
美少女戦士セーラームーン	58000	43500
ピストル大名	18000	5000
ピットファイター	18000	13700
ファイティングファイト	18000	13700
ファイティングファンタジー	10000	6600
ファイナルファイト	8000	4400
ファイナルスターフォース	15000	9900
ファイネストアワー	58000	40600
ファイヤーバレル	42000	29400
ファンキージェット	5000	1000
ファンタジーゾーン	16000	12200
フィグセイト	15000	11400
ブーヤン	35000	17500
フェアリーランドストーリー	28000	21000
フェリオス	48000	42000
フォゾン	45000	32000
ふたさん	28000	14000
ぷよぷよ通	32000	22400
ぷよぷよ	12000	5400
ブラックドラゴン	18000	11800
ブラックハート	8000	1600
ブラックホール	6000	1500
フラッシュポイント	5000	1700
ブランディア	6000	2100
プリルラ	45000	33700
ブルーホーク	5000	1000
ブレイザー	18000	6300
ブレイジングトルネード	18000	11800
プレミアーサッカー	12000	4800
ブロックシード	15000	9900
ベストバウトボクシング	32000	16000
へべれけのぽぷーん	22000	12300
ヘルファイヤ	5000	1700
ペンゴ	28000	14000
ベンタ	18000	5400
ポケットギャルＤＸ	12000	3600
ボスコニアン	42000	30000
ホッピングマッピー	98000	90000
ボナンザブラザーズ24Kz	5000	2500
ボンジャック	12000	9100
ボンバーマン	5000	1700
ボンバーマンワールド	15000	9900
麻雀クリニック	6000	1200
麻雀ラマン	5000	1500
麻雀同級生	42000	29400
マーシャルチャンピオン	6000	3000
マーベルランド	34000	22100
魔界村	15000	11400
マジカルクリスタル	6000	1800
マジックソード	18000	11800
魔獣の王国	98000	50000
マジンガーＺ	18000	11800
マスターオブウェポン	5000	1700
マッスルボマー	6000	3000
マッスルボマー・デュオ	25000	17500
マッドシャーク	5000	1500
マッハブレイカーズ	42000	29800
マッピー	35000	28700
魔法大作戦	20000	14000
Mrヘリの大冒険	15000	11400
ミスティックウォーリャーズ	18000	13700
ミステリアスストーンズ	6000	1800
ミズバク大冒険	10000	3500
ミラージュ	6000	1500
未来忍者	32000	21100
ムーンクレスタ	6000	1800
メガブラスト	18000	5400
メジャータイトル２	5000	1000
メタモルフィックフォース	35000	30000
メタルブラック	45000	40500
メトロクロス	35000	21000
メルヘンメイズ	35000	24500
モトス	36000	25200
モンスターランド	8000	4000
モンスターレア	8000	4000
野球格闘リーグマン	28000	19600
USネイビー	18000	11800
ゆうゆのクイズ	6000	1800
妖怪道中記	18000	11800
雷電	10000	3500
雷電２ライデン２	32000	24000
雷電DX	48000	40800
ライトブリンガー	42000	35200
ライフフォース	32000	30000
ラスタンサーガ	8000	2800
ラストデュエル	12000	7900
ラピッドヒーロー	5000	2000
ラリーＸ	38000	30400
リターンオブインベーダー	8000	2800
リブルラブル	38000	30400
ルナーク	6000	1500
レイフォース	75000	52500
レインボーアイランド	18000	13700
レールチェイス	10000	4000
レジェンドオブヒーロートンマ	8000	2800
ロードファイター	28000	19600
ロストワールド	68000	47600
ロックンロープ	12000	4200
ワールドラリー	38000	26600
ワールドコート	15000	4500
ワールドスタジアム92激闘編	15000	5200
ワールドカップ'94	5000	1000
ワイルドファング	5000	1700
ワルキューレの伝説	48000	42200
ワンダーモモ	68000	34000
ワンダー３	38000	30400
ワンダーボーイ	15000	5200
ＭＶ－１	12000	4800
ＭＶ－１Ｆ	18000	7200
ＭＶ－１FZ	18000	7200
ＭＶ－４	40000	18000
オペレーションラグナロク	5000	1500
カリブの財宝	5000	500
餓狼伝説３	15000	1500
クイズキングオブファイターズ	5000	1500
ザ・キングオブファイターズ94	15000	5000
ザ・キングオブファイターズ95	25000	10000
ソニックウイングス２	5000	500
ダブルドラゴン	5000	1500
超人学園ゴウカイザー	5000	1200
天外魔境　真伝	18000	3600
パルスター	15000	3000
ビューポイント	5000	1000
風雲黙示録	15000	3000
ワールドヒーローズパーフェクト	15000	3000
シグマAV3000	14800	10000
シグマAV2001	9800	4000
シグマAV5000	24800	18000
シグマ8000ターボ	14800	11000
シグマ6000ターボ	7800	6000
ベガ9000DX	27800	16000
バナカスタム	19800	12000
バナツイン	19800	12000
バナカスタムロング	29800	20000
バナツイン　ロング	32800	22000
コンボAV	19800	13000
MEDIA-21	19800	6900
ボードマスター	28000	14000
RGBオートセレクタ	15000	15000

エマーソン本店



エマーソンモール街店



買取・交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります（手数料1,000円）
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は下がります。（約20%～50%買取金額が下がります）

コミック本高価買取実施中！

買取金額　一冊50円以上

※一部在庫の多い商品は価格が下がります。
たくさん送ってくれる方は送料を当社負担にて受付しています。
必ず送る前に連絡してください。連絡がなかった場合には送料を頂きます。

ほしい物を今すぐ手元に!!
分割払い始めました。 低金利ローン

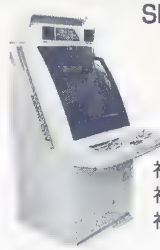
らくらく分割払い
最高60回までOK!!
各種ショッピングローン

SEGA ニューアストロシティ

(筐体12ボタンパネル使用)

通販価格￥235,000(税込)

初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA バーチャファイター2+ 2.1ロム付 セット

(筐体12ボタンパネル使用)

通販価格￥873,000(税込)

初回￥79,532　￥78,800×11回
初回￥44,464　￥42,400×23回
初回￥32,496　￥30,300×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO 鉄拳2NEWバージョン セット

(筐体12ボタンパネル使用)

通販価格￥470,000(税込)

初回￥43,080　￥42,400×11回
初回￥24,560　￥22,800×23回
初回￥17,940　￥16,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) TAITO F3 セット 通販価格￥490,000(税込)

F3マザーボード
カイザーナックル(カセット)
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
あっかんべーだー(カセット)
エレベーターリターンズ(カセット)

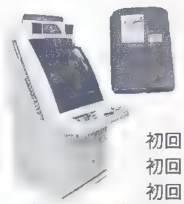
初回￥44,960　￥44,200×11回
初回￥24,920　￥23,800×23回
初回￥18,480　￥17,000×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥595,000(税込)

CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ストZERO (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X—MEN (カート)

初回￥54,280　￥53,700×11回
初回￥30,260　￥28,900×23回
初回￥23,940　￥20,600×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズ セット

通販価格￥383,000(税込)

CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)

初回￥35,672　￥34,500×11回
初回￥19,544　￥18,600×23回
初回￥14,016　￥13,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ベガ9000DXセット
通販価格￥425,000(税込)

ベガ9000DX
CPSⅡマザーボード
ストZERO (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X—MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス



初回￥39,400　￥38,300×11回
初回￥22,600　￥20,600×23回
初回￥17,600　￥14,700×35回

NAMCO 鉄拳2NEWバージョン ベガ9000DXセット
通販価格￥290,000(税込)

ベガ9000DX
鉄拳2
ベガ用ハーネス



初回￥27,260　￥26,100×11回
初回￥14,420　￥14,100×23回
初回￥13,080　￥10,000×35回

SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体

(中古)

通販価格￥218,000(税込)

初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

☆即決ローンをご希望の方は店頭に銀行印、身分証明書(免許証等)、預金通帳をご持参下さい。

☆ローンでの商品組合せは自由自在!!何と何を組合せてもOK!下記の商品ももちろんローン可能です。

SEGA

ファイティングバイパーズ (新品)	予約受付中
ドラゴンボールZ VRVS	30,000
バーチャファイター2 基板 (音声アンプ付)	500,000
バーチャファイター 基板 (レギュレター付)	70,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル (ロム	9,000
バーチャファイターリミックス (ロム・新品)	70,000
ジャンプバグ	30,000
ダークエッジ (ロム)	20,000
Jリーグ1994 (ロム)	5,000
イチダントアール	12,000
サンダーフォースAC	20,000
DDクルー	8,000
ワンダーボーイ	12,000
フラッシュポイント	5,000
テトリス	8,000
ぷよぷよ	23,000

NAMCO

クラシックコレクション (新品)	値引き有り
鉄拳2 (新品	230,000
鉄拳	70,000
スーパーワールドスタジアム95 新品)	110,000
マッハブレーカーズ	45,000
Vシュート	15,000
ジ・アウトフォクシーズ	55,000
ギャラガ	30,000
ゼビウス	28,000
ギャラクシアン	12,000
パックマン	25,000
バラデューク	38,000
ローリングサンダー (ロム)	28,000
スプラッターハウス (ロム)	25,000
妖怪道中記 ロム)	20,000
ピストル名人の冒険 (ロム)	20,000
プロテニス (ロム)	15,000
ワースタ93激闘版 ロム)	5,000
ワースタ92 ロム	3,000
タウンフォース (ロム)	10,000
ニューマンアスレチック	15,000
クイズ島	6,000

TAITO

ゲキリンダン (ロム) 新品	値引き有り
F−3マザー (新品)	87,000
ダライアス外伝 (ロム)	60,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	48,000
カイザーナックル (ロム)	4,000
バブルシンフォニー (ロム)	20,000
ハットトリックヒーロー95 (ロム	17,000
アルペンスキー	50,000
ハットトリック93	20,000
アルカノイド改テトリス	12,000
キック・アンド・ラン	1,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
ニュージーランドストーリー	10,000
グレートソードマン	12,000
ラスタンサーガ	15,000

KONAMI

ドラグーンマイト (ロム・新品)	45,000
進め! 対戦ぱずるだま (新品)	値引き有り
沙羅曼蛇2 (新品)	値引き有り
ツインビーヤッホー	45,000
対戦ぱずる玉	45,000
極上パロディウス	32,000
プレミアサッカー	15,000
トライゴン	20,000
マーシャルチャンピオン	20,000
タイムパイロット84	20,000
ピットファイター	12,000
サプライズアタック	5,000
サンダークロス	25,000
小林寺への道	12,000
イーアルカンフー	13,000
グリーンベレー	8,000
クォース	8,000
ファイナライザー	12,000

CAPCOM

ロックマン (新品)	90,000
19XX (新品)	値引き有り
ストⅡZERO カート	65,000
マーヴルスーパーヒーローズ (新品・カート)	値引き有り
ヴァンパイアハンター カート	50,000
サイバーボッツ カート	35,000
X—MEN カート	25,000
パワードギア カート	28,000
D&D カート	30,000
ヴァンパイア カート	18,000
スーパーストⅡX カート	20,000
エイリアン対プレデター カート	30,000
アルティミットエコロジー カート	105,000
ブラックドラゴン	25,000
ストⅡムービー	58,000
ストライダー飛竜	78,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	28,000
天地を食らうⅡ	25,000
ラストデュエル	20,000

BANPRESTO

スーパースラムズ (新品)	163,000
美少女戦士セーラームーン	42,000
ウルトラ警備隊	38,000
マクロス	15,000
アルチメイトテニス	15,000
ドラゴンボールZ2	25,000

NICHIBUTU

クレイジークライマー	65,000
アマテラス	10,000
テラクレスタ	12,000

IREM

ぐっすんおよよ	15,000
とんま	8,000
迷宮島	10,000
アンダーカバーコップス	28,000
ボンバーマン	10,000
大工の源さん	8,000

SNK

スカイソルジャー	28,000
ジョイフルロード	55,000
ASO	18,000
航空奇兵物語	25,000
ストリートスマート	20,000
MV−1FZ (新品)	40,000
MV−1F	30,000
MV−4F 4カセ	50,000
キングオブファイター95	38,000
キングオブファイター94	8,000
クイズキングオブファイター	5,000
ぱずるぼぶる	25,000
餓狼伝説3	15,000
風雲黙示録	12,000
ギャラクシーファイト	8,000
真サムライスピリッツ	5,000
得点王2	10,000
ゴーストパイロット	3,000
ライディングヒーロー	3,000
ニンジャコンバット	3,000
ジョイジョイキット	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
ワールドヒーローズJET	3,000

その他

ゲーム天国 (新品)	値引き有り
湾岸戦争 (新品)	値引き有り
キャノンサンダー (新品)	予約受付中
[illegible]	100,000
ジャキーチェン	48,000
バイパーフェイズワン NEWバージョン (新品)	118,000
ポパイ (任天堂)	30,000
クラッシュローラー	30,000
グランドストライカー	20,000
セイブサッカー	18,000
エクセリオン	12,000
P−47ACES	70,000
ソニックウイングス	10,000
闘神ブレイザーズ	8,000
スーパーフォーミュラー	3,000
アースジョーカー	12,000
雷竜	20,000
ゼロチーム	25,000
いっき	25,000
ワールドカップ94	15,000
ワールドカップバレー95	40,000
豪血寺一族2	27,000
グレート1000マイルラリー	35,000
フーピー	6,000
ヘルファイヤー	8,000
富士山バスター	10,000
豪血寺一族	10,000
ブラゾーン	10,000
ダブルドラゴン3	8,000
がんばれゴンタ2	32,000
ススメ!マイルスマイル	30,000
バックファイヤー	45,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	18,000
ファイターズヒストリー	8,000
空手道	10,000
テスブレイド	10,000
ルナレスキュー (白黒)	60,000
ゴモフ	15,000
忍者龍剣伝	10,000
サンダードラゴン	8,000
リードアングル	8,000
西遊降魔録	7,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン2	5,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅣ	35,000
スーパーリアル麻雀PⅤ (新品)	67,000
エンジェルキッス (新品)	値引き有り

●新品基板値引きOK!!●
●予約・値引き額等はTELにてお問い合わせください。
●その他、多数の基板を在庫いたしております。

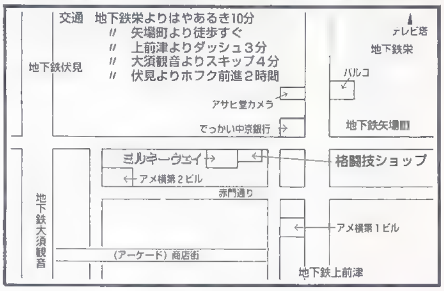
TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610

君もアーケードゲームを家でやろう!

各種コントロールBOX有ります。ミルキーウェイで全部そろいます。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（アーケード版）予約受付中！
どんなコントロールBOXにも取付できる麻雀パネル有り！ぜひTELください。



ナムコ
鉄拳2、プラスアルファ	TEL
鉄拳2	TEL
鉄拳	TEL
ナムコクラシックVol.1	TEL
ソウルエッジ	TEL
スティールガンナー2（P付）	65,000
アサルト（P付）	80,000
ギャラガ	20,000
ギャラガ'88	30,000
ドラゴンバスター	48,000
ゼビウス	22,000
バラデューク	35,000
バックランド	58,000
バックマニア	32,000
スプラッターハウス	28,000
フォゾン	128,000
ローリングサンダー（NEW Ver.）	45,000
デンジャラスシード	18,000
ナックルヘッズ	18,000
インディアナジョーンズ	55,000
F/A	17,000
エクスバニア	7,000
スーパーワールドコート	9,000
ドルアーガの塔	78,000
ニューマンアスレチック	15,000
エメラルディア	6,000
スカイキッド	55,000
グレートスラッガーズ	5,000
ネビュラスレイ	20,000

コナミ
ツインビーヤッホー！	TEL
極上パロディウス！	TEL
沙羅曼蛇2	TEL
XEXEX	28,000
マーシャルチャンピオン	16,000
サンダークロス	20,000
出たな!!ツインビー	15,000
メタモルフィックフォース	40,000
クライムファイターズ2	12,000
ゴルフィングレイツ2（P付）	35,000
T.M.N.T.	15,000
魂斗羅	10,000
パンクショット	5,000
ロードファイター	12,000
マンハッタン24分署	8,000
ファイナライザー	10,000
フロッガー	20,000
タイムパイロット	32,000
サーカスチャーリー	15,000
メインスタジアム	2,000
メガゾーン	10,000
クイズ学問のススメ	3,000
大列車強盗（US）	10,000
魔獣の王国	80,000
ロックンロープ	48,000
スラムダンク	58,000

カプコン
闘神伝2	TEL
19××	TEL
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
スーパーストⅡX	TEL
X-MEN	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
ヴァンパイア	TEL
スーパーストⅡ	TEL
ロストワールド（P付）	95,000
ストライダー飛竜	70,000
大魔界村	70,000
マジックソード	23,000
ナイツオブザラウンド	16,000
ザキングオブドラゴンズ	23,000
キャディラックス	35,000
天地を喰らうⅡ	20,000
戦場の狼Ⅱ	28,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
マッドギア	7,000
エグゼドエグゼス	38,000
マッスルボマー	10,000
1942	12,000
クイズ殿様の野望2	8,000
アタックス	7,000
虎への道	8,000
カプコンのクイズゲーム色々	各2,000

アイレム
R・TYPEⅡ	18,000
海底大戦争	28,000
ガンフォース	9,000
フック	25,000
最後の忍道	15,000
剣豪	10,000
サンダーブラスター	15,000
ビジランテ	3,000
パウンドフォーパウンド（P付）	20,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	2,000
四川省Ⅱ	8,000
ドラゴンブリード	12,000
スペランカー	18,000
四川省	5,000

タイトー
ダライアス外伝	TEL
エレベーターアクションリターンズ	TEL
ジャングルキング／タイムトンネル（ロム）／バイオアタック（ロム）	セットで 75,000
黄金の城	35,000
スペースインベーダーDX	23,000
ダライアスⅡ	15,000
ガンフロンティア	50,000
バブルボブル	28,000
キャメルトライ（P付）	25,000
ダイノレックス	14,000
ルナーク	8,000
ああ栄光の甲子園	5,000
忍者くん魔城の冒険	16,000
奇々怪界	12,000
サイレントドラゴン	8,000
チャイニーズヒーロー	5,000
ラスタンサーガ	20,000
エレベーターアクション	15,000
タイガーヘリ	8,000
飛翔鮫	8,000
フロントライン（P付）	25,000
ピット&ラン	5,000
火激	3,000
トップランキングスターズ	5,000
ハットトリックヒーロー	6,000
ダイナマイトリーグ	3,000
草野球	3,000
あしたのジョー	5,000
べんべろべえ	24,000
バイオレンスファイト	14,000
ファイティングホーク	5,000
エンパイアシティ	10,000
チャンピオンレスラー	3,000
キック&ラン	2,000
アルバレスタ	9,000
女子バレーボール	5,000
スラップファイト	10,000
スーパーQix	9,000
クイズ人生劇場	6,000
クイズ地球防衛軍	5,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	3,000

セガ
ファイティングバイパーズ	TEL
バーチャファイター2	TEL
バーチャファイター	TEL
ST-Vシリーズ色々	TEL
ソニックザヘッジホッグ（P付）	25,000
ハードダンク	30,000
ぷよぷよ	15,000
タントアール	5,000
スタックコラムス	5,000
獣王記	6,000
コットン	16,000
バーニングライバル	7,000
ソニックブーム	15,000
モンスターランド	15,000
オーライル	8,000
ベイルート	8,000
DDクルー	8,000
アッポー	16,000
チョップリフター	16,000
レッスルウォー	4,000
フラワー	20,000
クラッチヒッター	8,000
ウォーリーを探せ（P付）	10,000
ずんずん教の野望	10,000
ダイナミックカントリーゴルフ（P付）	15,000
クイズめくるめくストーリー	3,000

データイースト
エドワードランディ	68,000
ザ・グレイトラグタイムショー	45,000
ダークシールⅡ	15,000
ファイティングファンタジー	17,000
ワンダープラネット	15,000
魔境戦士	7,000
ヘビーバレル（P付）	30,000
スーパーバーガータイム	15,000
クルードバスター	8,000
ロボコップ	9,000
ジョー&マックリターンズ	8,000
アクトフェンサー	10,000
ファイターズヒストリー	5,000
タンブルポップ	7,000
ダイエットGO！GO！	8,000
ファンキージェット	7,000
シークレットエージェント	12,000
クルードバスター	6,000
ヘビースマッシュ	5,000
スタジアムヒーロー	3,000
プロゴルフ	5,000
プロテニス	5,000
トライアウト	3,000

テクモ
がんばれギンくん	名作?
エイトフォース	18,000
ファイナルスターフォース	15,000
スターフォース	25,000
アルゴスの戦士	20,000
シルクワーム	8,000
ボンジャック	16,000
ピンボールアクション	6,000
ワイルドファング	10,000
リムロッキンバスケットボール	5,000
ワールドカップ'90	5,000
ワールドカップ'94	10,000
忍者外伝	12,000
クイズココロジー	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
サボテンボンバーズ	7,000
ガンディーラー	5,000
ガズラー	25,000
サンドスコーピオン	18,000
クイズすくらんぶる	1,500
雷電	20,000
バルバルークの伝説	8,000

ジャレコ
P-47 ACES	TEL
アイドル雀士スーチーパイⅡ	TEL
ゲーム天国	TEL
湾岸戦争	TEL
麻雀エンジェルキッス	TEL
モモコ120%	20,000
ロッドランド	20,000
天聖龍	12,000
E.D.F.	12,000
ビッグストライカー	5,000
ロードオブキング	15,000
ベストバウトボクシング	5,000
フォーメーションZ	15,000

バンプレスト
機動戦士ガンダムEX-REVUE	TEL
機動戦士ガンダム	10,000
マジンガーZ	25,000
戦国エース	24,000
ウルトラマン	5,000
ウルトラ闘魂伝説	10,000
美少女戦士セーラームーン	TEL
SDガンダム色々	TEL
アルチメイトテニス	8,000

SNK（基板）
T.A.N.K.（P付）	30,000
怒（P付）	30,000
怒号層圏（P付）	28,000
アテナ	28,000
スカイソルジャー	12,000
脱獄	5,000
原始島	8,000
バトルフィールド	6,000

東亜プラン
フィグゼイド	8,000
アウトゾーン	9,000
ホラーストーリー	14,000
ゴークス（P付）	9,000
バツグン	38,000

日本物産
クレイジークライマー	75,000
クレイジークライマー2	43,000
妖魔忍法帳	8,000
アームドF	6,000
アマテラス	8,000
マイティーガイ	8,000

テクノスジャパン
ダブルドラゴン	5,000
熱血高校ドッヂボール部	3,000
コンバットライブス	3,000
レッスルフェスト	3,000
バレーボール	3,000

UPL
アクロバットミッション	6,000
宇宙戦艦ゴモラ	12,000
アトミックロボキッド	10,000
バンダイク	6,000

カネコ
富士山バスター	12,000
マジカルクリスタル	9,000
ギャルズパニック2	32,000
ビーラップボーイズ	18,000

エイブル・メトロ
だるま道場	8,000
ぽいっと	3,000
牌砦	5,000

その他
アンブッシュ（レトロ名作）	15,000
スーパーバレーボール	2,000
ウェルトリス	8,000
ノストラダムス	18,000
エアーウルフ	25,000
ハイパーデュエル	20,000
ブルーホーク	9,000
連珠貴族	25,000
スーパーオセロ	10,000
Mr.Do！	18,000
Mr.Do'sワイルドライド	25,000
メタフォックス（女が歌う）	28,000
ガルフストーム	12,000
ブランディア	18,000
ファイアートラップ	6,000
ファニーマウス	15,000
グランドストライカー	8,000
ブレイガールズ2	6,000
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
リバーパトロール	65,000
ハチャメチャファイター	18,000
五月陣戦	10,000
豪血寺一族	6,000
豪血寺一族2	TEL
チャタンヤラクーシャンク	35,000

ネオジオアーケード版
まとめてたくさん買えば値引有り
ネオジオアーケード版マザー（これがないとゲームができない）	特価
餓狼伝説	1,200
餓狼伝説2	1,300
餓狼伝説スペシャル	1,800
餓狼伝説3	6,000
龍虎の拳	1,400
龍虎の拳2	1,800
ワールドヒーローズ	1,200
ワールドヒーローズ2	1,500
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
サムライスピリッツ	2,400
真サムライスピリッツ	3,800
ギャラクシーファイト	4,800
ファイトフィーバー	15,000
ファイヤースープレックス	900
風雲黙示録	7,000
ザ・キングオブファイターズ'94	TEL
ザ・キングオブファイターズ'95	TEL
アンドロデュノス	2,700
得点王	2,700
得点王2	4,700
ラストリゾート	4,700
フライングパワーディスク	名作
痛快GAN GAN行進曲	7,400
トップハンター	14,000
戦国伝承2	2,400
ビューポイント	超名作
麻雀みなさんのおかげさまです	6,500
キングオブザモンスターズ	1,700
サッカーブロール	1,600
フットボールフレンジー	1,800
ベースボールスターズ	1,400
ベースボールスターズ2	1,600
サイバーリップ	4,400
ザ・スーパースパイ	3,300
NAM-1975	6,600
ラギ	8,800
スラッシュラリー	3,000
8マン	3,000
ASOⅡ	5,500
リーグボウリング	対戦最高！
雀神伝説	15,000
マジシャンロード	6,660
麻雀狂列伝	10,000
ミラクルアドベンチャー	9,800
バーニングファイト	2,600
クイズネオ&ジオ	2,400
ライディングヒーロー	4,444
ニンジャコンバット	2,800
ニンジャコマンドー	バクレツ！

麻雀・花札
レコ麻雀ジェラシー（セット）	38,000
華折鶴（花札）	5,000
スーパー華パラダイス（花札）	12,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
アイドル雀士スーチーパイ	TEL
アイドル雀士スーチーパイⅡ	TEL
スーパーリアル麻雀	8,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	18,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	25,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	TEL
スーパーリアル麻雀PⅤ	TEL
麻雀トリプルウォーズ	12,000
麻雀トリプルウォーズ2	12,000
ファイナルロマンス	TEL
リアル麻雀牌牌	1,800
麻雀コミック劇場	2,800
真由美ちゃん危機一髪	2,500
麻雀ポン珍かん	2,000
恋のマジックポーション	2,800
七次元の妖精達	1,800
麻雀遊戯	2,800
クイズ麻雀早くヤッてよ	2,800
ねらえトップスター	1,200
お雀子ハイスクール	1,800
麻雀大予言	1,800
熱血麻雀宣言	2,800
麻雀革命	1,800
バニラシンドローム	12,000
ミラージュ妖獣麻雀伝	6,600
麻雀デリンジャー	1,500
麻雀クラブ90's	4,800
Gメン'89	1,800
麻雀かぐや姫	超エッチ
麻雀クリニック	人気有り
とってもE雀	4,800
ダイヤルQ2	2,800
ウルトラ㊙麻雀	2,800
プリンセスリーグ	7,800
麻雀いかがですか	1,500
スーパー㊕版	ゲゲッ！
麻雀やるならやらねば	1,800
麻雀クエスト（F2）	8,000
所さんのまーまーじゃん	2,800

買取
ガンガン買取やってます。
まずはお電話ください。

ミルキーウェイ

TEL. 052-262-3295
FAX. 052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間 お店…………11:00AM〜7:30PM
通販TEL…10:00AM〜10:00PM

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（・・たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

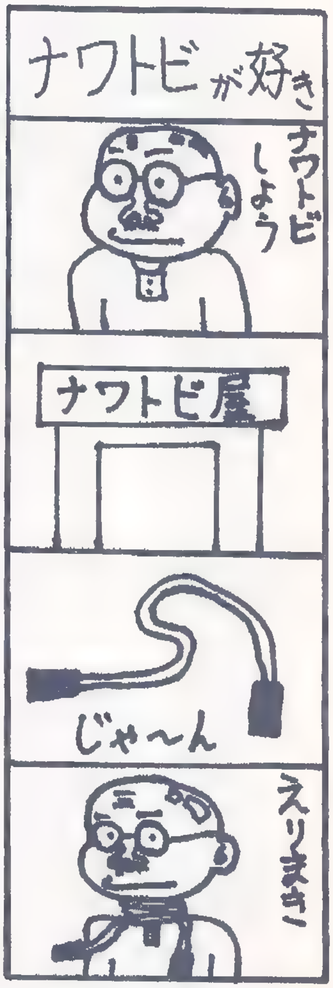
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第36回

文・四コマ
佐竹雅昭

ラジオに映画にTVに、そしてもちろんゲーメストで、と大活躍の王子。なかなか艶っぽいコーナーも（ばっかり？）ある新ラジオ番組、ファンなら聴くしかないね。ゲマナイも、お忘れなく。



生放送ラジオに挑戦！

やっほ～！

みんな元気だったかい？

私も大忙しの日々を過ごしているわけなのだが、実はレギュラーのラジオ番組が一つ入ってきたのだよ。

その名も、

「佐竹雅昭のUP'S」。

サブタイトルが〝暁の黒エビ団〟と名付けられていて、とってもマニアックな内容のモノであるわけだ。

TBS、水曜日深夜1時から3時までの2時間。

豊富なコーナーで賑やかな番組構成。以下その内容を紹介しよう。

クイズK-1グランプリ

このコーナーは、私とマニアックなネタのクイズで電話を通して勝負するのだ。

私に勝てば豪華な賞品を差し上げる。

しかし、私に負ければ、お母さんやお姉さん、妹のタンスの引き出しを開けてもらい、中に何が入っているかを、実況中継してもらうのだ。

媚薬コーナー

このコーナーは、各地に伝わる精力剤を集めてきて、ゲストの方に飲んでもらうという内容だ。

お呼びするゲストは、中途半端な方々ではない。

私好みのジンビー(美人)な女性に限定しているのじゃ。

これはたまらないぞ。

ラジオに耳を傾けている男性たちを駆り立てること、間違いなしじゃ。

格闘官能小説コーナー

この目玉コーナーは、毎週リスナーが送ってきてくれたハガキの中で、一番面白いと思われる内容のモノを選び、番組が続く限りストーリーを展開させるという、リスナー全員で作っていくものだ。

いずれ、一冊の本ができるくらいの超大作にしていけるといいなぁ～。

君も印税生活！

これも凄い。私のポエム(ゲーメスト読者ならご存じだろうが）にリスナーが曲をつけて、世に出そうじゃないかと一攫千金を狙ったコーナーだ。

曲はパソコン通信などを通して送ってもらったり、カセットに録音してくれたらいいのだ。とってもオイシイコーナーだろう。

そのほかにも私の真面目な話をするコーナーもある。回を重ねていくうちにもっと面白いと思ったら、次々と新しいコーナーも作っていきたいと思う。

ぜひゲーメスト読者諸君も聴いてくれ！

そして、みんなで秘密結社「暁の黒エビ団」を作ろうじゃないか！

待ってるぜ～！

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計4個の世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など



（埼玉県　さぼてん）

ポエム

うぐいす鳴く

坂道を下る
道端に咲く一輪の花
青い空を見上げた
白い雲が楽しそうに
ゆっくりと微笑む
気が付くと
うぐいすが鳴いていた
by龍神雷虎さたやん

お便り募集中!!

◎切迫するハガキ事情。キミたちの王子にかける情熱は、この状態を許せるものではないはず。活躍の場を広げる王子、応援するのはキミだ。あて先は新声社㊝係。

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



今月号も新作がてんこ盛りであったが、その中でも侍魂の続編なんか気になったんじゃない？クセ者揃っててよさそーなカンジ。曼蛇２やチャロンも楽しみだし、こりゃー今後もゲーメストから目が離せない!!

（鉄拳２大会も頑張れ・田渕健康）

今月の一発

娯楽の場に暴力は不要！

★対戦格闘ゲームをやっていて、ついにと言うか、やっぱりと言うか、私にまでゲームの世界でなく、現実の攻撃がやってきてしまいました。

これまで筐体を叩く者、またはそのディスプレイに頭突きをする者、様々な出来事を見たり体験してきましたが、殴られたのは初めてです。

殴られるという出来事に至る経緯は、まず私がストZEROをやっていると（私は隆を使用）、ある人が同じ隆で乱入してきました。

その後、私が勝ち、また同じ人（筐体ごしに見たのではないので確かとは言えませんが、コンティニューする速さ、また同じキャラを選択し、攻めのアルゴリズムも同じだったので同一人物だと思われる）が乱入し、結果、なんとか私が勝つことができ、それが４、５回繰り返されました。

その後、その人は乱入してこなくなり、私は一人でCPU戦に励んでました。すると私の背後から急に、乱入し続けていたと思われる人から「起き上がりに攻めてこねェーと面白くないんだよ」と言われたのです。

一瞬、何のこと？ と思い、後ろを見ると、その人がこちらを睨んでいたので、まずはこのラウンドが終わってから話そうと思い、モニターのほうに顔を戻しました。

すると、彼はおそらく無視されたと思ったのでしょう。そのことと対戦で負けた怒りとが相まったのでしょうか、不意に「ガツン」と、傘の柄らしきもので私の側頭部を殴ってきました。

身構えてなく不意の出来事だったので、それは痛かったのですが、その一発だけだったので今までの色々な問題をゲーメストで読んだ中では、まあぜんぜん軽いほうです（渕軽くないよ。大事件だ）。

そして、もう一度振り返ると彼の去って行く姿が見えたので、無理に呼び止めて取っ付き合いになる必要もないなと思い、また懲りずにゲームを続けました。

そして、彼の言葉を考え直してみると、原因に気づきました。私は彼との対戦の際に、彼の隆をダウンさせた後、基本的に５つの攻めパターンを試みました。

１つは無鉄砲に跳び込み、連続技を狙う。２つ目は必殺技を重ねて削る。３つ目は下段技を重ねる。４つ目は中段技を重ねる。そして彼を怒らせた５つ目の行動、それは相手の近くに立ち、技を出すと見せかけて相手の昇龍拳を誘い、その技の隙にこちらがコンビネーションをたたき込む。今までいろんな文句を言われてきましたが、このケースは初めてです。

今まで、この５つ目の行動が「待ち」の一種であるという概念はありませんでした（彼は「待ち」とは言いませんでしたが…）。「待ち」というと、基本的に跳び込んでくるのを待ち、それを必殺技で落とすぐらいだと思っていました。

確かにカウンターによる攻撃をスカった時の空しさは私にもわかりますが、相手の起き上がりを待つのがいけないことだと思ったことはありませんでした。それに下手に手を出すとカウンターをくらう。この考えは殴られた今でも同じです。皆さんはどう考えるでしょうか。そして、このことで反省したのは、他のギャラリーやプレイヤーの皆さんの気分を害してしまったこと。またその事実を店員に告げ、その人についての対処を頼まなかったことです。

せっかく今、ゲームセンターのイメージはアップし、女性の方も多数来るようになったのだから、その今まで積み上げて来た誰もが楽しめるゲームセンターのイメージを、害してほしくはないです。

あと、私も人間ですから、やっぱり怒りがあります。どうか一言、言わせて下さい。

「ここにはストZEROの対戦台はほかにもあるのだから、私のプレイスタイルが気に入らないのなら何度も乱入してくるな。ほかに移ってくれ」

（神奈川県　最近病弱なうまを君Ⓐ）

★誰でも負けると腹は立つ。だからといって、相手に難癖をつけて暴力を振るうとは言語道断。

先月から再三言っている対戦台問題だが、やはり人間的に未熟な、一部の問題あるプレイヤーによって引き起こされている例が多い。

確かに、人に嫌われるプレイスタイルというのはあるだろう。しかし、自分の鍛錬不足を顧みず、勝った相手が一方的に悪いと決めるなんて、もはや支離滅裂である。

もし、今回のうまを君のような事件に巻き込まれた場合には、すぐさま店員を交えて対処したほうがいいだろう。特に、コトが暴力ざたにまで及んだ場合は、自分たちだけで対処しようとせずに、店側の責任者を交えて対処すること。

ひとつの暴力事件は、そのゲーセン全体の問題、ひいては、業界全体の問題にかかわってくるのだ。暴力は絶対禁止。

そして、対戦台は、台の向こうに座る人間とのコミュニケーションの場であるということも忘れずに。



↑（愛知県　柴司さん①）☆くそおやじに勝った日。うん、空も高いし。

がぶりよりゲーマー人生



朝ゲーはまじでいいっす。私も専学時代、BGMまったくいれてないゲーセンで、朝一番に飛び込んでやってました。

シーンとした店内に、メタルブラックにコインを入れると「ざーごにょごにょ」の音がひどく響いてカンドーするっす。

あの瞬間は忘れんなぁー。と、なつかしい話をちょっと書いてみました。

（熊本県　光永亮子さん⑱）



↑（埼玉県　御招きにゃん子さん㉒）
☆ハートも、そのナミダも、すべてつくられた機械仕掛け。

奪われた日常 美しき採血バトル

病院の待ち時間は凄く退屈です。だからゲームコーナーを設けてほしい。それぐらい退屈です。何十人も長椅子に座っているのだから、ゾルギアなんか最適だと思います。

採血時にはソデを捲って手を差し出すのですが、左手はマイキャラのコントロール、右手は連射に使うゲーマーたちが採血後にゲーセンに行ってサンダーブラスタープレイ中にセントヘレンズ大噴火並みの血柱を演出しないかと心配です。

私の番となり、注射寸前に看護婦さんが

「はい、少しチクっとしますよ」

なんて言ってくれた。優しい人だなと思いつつ、これがオメガガールだったら、

「いいだろう！最高の注射跡を刻んでやろう！」

とひと言いそう、そんなこともふと思った。

「アンタ気に入ったよ。チクっとするときの手ごたえが最高だゼ!!」

ならずもの戦闘部隊（デコ）なら、

「チクいゼー！チクいゼー！チクくてシヌゼー！」

となり意味不明。ビシャモンなら、

「チックゥゥーッ！ワシの勝ちじゃアー！」

となるだろう。人間でよかったと思います。

話は前後しますが、肘の先にワゴムみたいなのをつけられ、後は採血に臨むだけとなったときに看護婦さんは言った。

「はい、手を握って下さい」

うおぉこの形はヨガで言うリュー・イーグルコブシプルの形！ちょっち手の位置が低いが…あいわかった！握ってやるぜ！力の限り！震える手で！フオオオッ（浮き出しまくる血管）。

「もう少し力抜いて下さい、クスっ」

クスッ？我がリュー・イーグルちっとも似てないモノマネを愚弄しますかー？と思いつつ看護婦さんを見ると…凄い武人、いや美人だ。こんにちわ、拙者リュー・イーグルでござるっ！好きな血の色なに？緑？ピンク？

『チクっ

アアアア～！

P.S. 痛かった。あとリュー・イーグルの会ってまだ会員募集中ですか？爆裂が出ないリュービギナーなんですが…。

（関東　福田雄一郎くんⓒ）

★…一体何しに病院に行ったんだ？採血結果の報告待つ。体にゃー気ィつけんとね。

ちなみに、ADK未公認、『リュー・イーグルの会』は未だ地下で活動継続中である（あのアイランド前担当、栗原さんも入会済みだ！）。

活動内容は秘密だが、誰でも気軽に入会可能だ。さア、キミも最寄りのMVS筐体でレッツ爆烈。



↑（大阪府　おかゆさん③）
☆狂犬ヒットマンっぽい。

泣く子にゃ勝てない あと豪鬼にも

☆ある日、オイラがいつものようにゲーセンに行くと、ストZEROの台に大きく「豪鬼禁止！発見し次第しばいたるぞコラ！」（ややウソ）と書いてあり、どうしたもんだろうと思い、いつものようにケンでスタート。

するとすぐに小学生ぐらいのお子様2人組が乱入してきた。そのお子様たちは、張り紙がアウト・オヴ・眼中なのか堂々と豪鬼でご乱入。

善良なオイラはまあいいかと思いつつ、軽く1ラウンドゲットしてやった時、その大惨事は起こった。

『あー、チミたち、豪鬼使ったら駄目だって書いてあるじゃあーりませんか』（もちろん店員の人が言っている）

その声に坊ちゃんたちは驚き、「えー何で！別にいーじゃんか！」と反論、このとき、アチキのスーパーコンボゲージLV1。

怒った店員が、「いいから、すぐにやめなさい」と言って、オイラに今のうちに倒せ、と目で合図。

その期待どおり「いくぜ！しょーりゅーれっぱ！（LV3）」の声が響き渡る。

すると！

「ビェーーーーーーン！」

突然、プレイしていたほうのお子様が泣き出してしまったのだ。これにはさすがに閉口してしまった店員が、

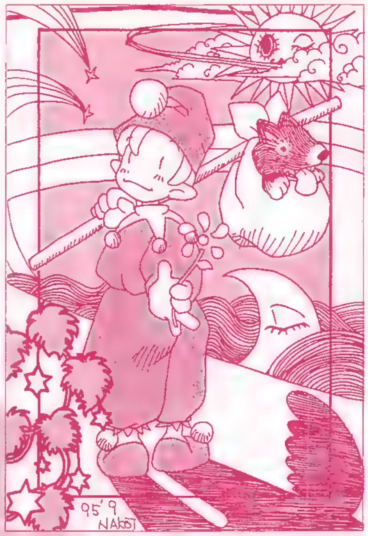
「ゴメン、悪かったよ。ほら、もう一回やっていいから」

とクレジットを入れて、再び乱入モードへ。

おまけにプレイを交代した坊ズは異様に強い。フッ、まあ花を持たせてやったのさ…ちくしょー！お子様なんてだいっきらいだぁー！



→（東京都　柴田亜美さん④）
うわ！本物た。
ゲーセンでドツボにハマるのには万国共通の甘美な罠です（泣）。



↑（東京都　たかはしなこさん⑤）
☆AMショーでは対戦台がヒソカに出展されていたマジカルドロップ。街中でも設置されてればよかったのにー。

（東京都　三上道能君Ⓓ）

★なんかこう…もーちょっと大事な問題があるよーな気がしてならんのだが…なんとも微笑ましい情景のヴェールが思考の邪魔をしよる。

…反省してるヨ努力もしてるのにィー

☆メストは本当に誤植が多い。カタカナとひらがなを間違えるのなんかしょっちゅーだし、目次にはあるのに実際には本に載ってない記事（X－MENとか）まである。

そこで、ここではメスト誤植大賞を開いてみたい（独断）。

10位『リュウのしゃがみ大パンツ』（X増刊）

キャンセルがかかるらしい。いくらなんでもしゃがみ大パンツ→真空波動はないだろう。

9位『ワシも舞うダス』（龍虎2・超必殺技公開）

このセリフはテムジンではなく、エイジの所に書かれていたものである、、あのシヴイ声で舞うダスとは…ぜひK・O・F'95の勝ちゼリフにしてほしかった。

8位『レイプキック』（鉄拳2・技紹介）

NGOフォーラム中に、コレの解説はできません。

7位『THE LINGCLOM OF CHUN-LI』（ZERO増刊）

これで訳は「春麗の王国」。どうも「KINGDOM」が元らしいが、元型がない。最新の誤植。

6位『レバー入れ大ピンチ』（V・H攻略、ザベル）

これもしゃがみ大パンツに似ている。「レバー入れ」がポイント。

5位『憲法使い』（'95AMショー付録、ファイティングバイパーズ）

第9条パーンチ！とか基本的人権の尊重キーーック！とかやるのか？だいたい闘えるのか？

4位『カンウターでetc.』（いろいろ）

カウンターってむずかしいですか。

3位『ザンギュラのスーパーウリアッ上』（ダッシュターボ、紹介）

これは凄いっス、元が何だかわけわからん。

2位・1位『同ネタ載りと番号つけ忘れ』

メスト最大の事件、小鉄事件の元となった2大事変。これなくしてはメスト誤植は語れまい。

（千葉県　板倉陽一郎君Ⓔ）

★…メストNo.152の表紙を見てみよう…ニューゲームジャングルの所の一番下、「／（スラッシュ）」が抜けてて『超鉄ブリキンガープロ麻雀極S』という、なんとも豪快なゲーム名が！…って、恥をネタにしてどーする！

笑っている場合ではない！我ら編集部一同、清く正しいメストを届けるために、日夜精進して誤植狩りに精を出します。…原稿も早く書きます。けど、最近で一番ヤバイ誤植はメストNo.140の49Pにあるのだ。…私の口からはとても言えんので、各自探してみよう。

久しぶりだ！月間アイランド大賞発表

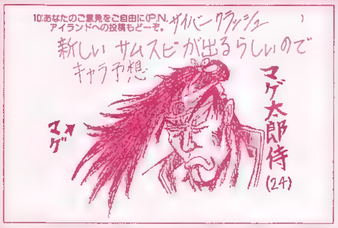
ほんとーに久しぶりだ。では早速！

4月30日号。文章部門はAのMCジャッキー君のVF大会ルポ。イラスト部門は19の泉みなとさん。この2名が選ばれましたー。

5月15日号の文章部門はFの味付けちゃぶ台君。…ファイトフィーバーネタの。イラスト部門は19の佐藤美香さんのクマまんがでした。遅くなってごめんなさい。

あと、昨年度のアイランド大賞に輝いた、文章部門トールド原田君と、イラスト部門のBen君（共に135号掲載）の両名は、アイランド宛までご連絡くださーい。

ナマ水は体に悪いヨ
つっこみ三昧



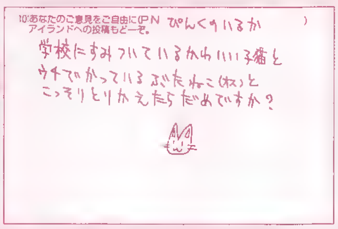
↑キャラ予想…今回はなくて残念。㉔



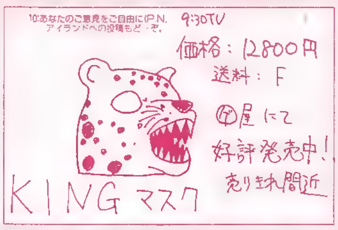
↑気にせんといてや。㉕



↑これはゲーメストだけにしておこうネ。㉖

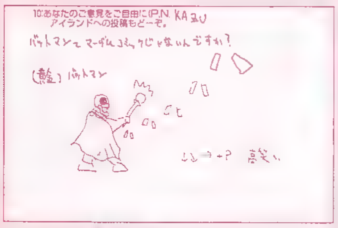


↑事が重大すぎて、私には判断しかねる。㉗

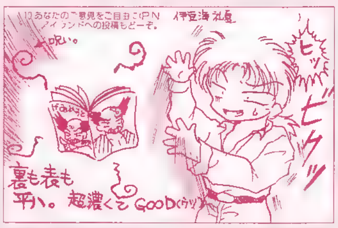


↑東急ハンズに置いてそうだな。㉘

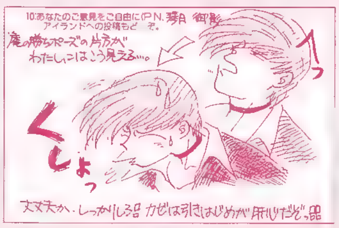
☎ところでSEGAとKAZEというメーカーは似ている。
（大阪府　十兵衛石田君）
↑で？



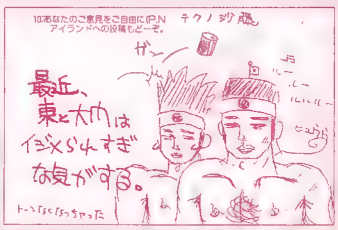
↑根本的に違う。㉙



↑愛と野望を10倍楽しくする本である。㉚



↑言われてみれば。㉛



↑ハチマキーズの宿命か。㉜

燃えよ青春!!



オレの体は2P専属マシンだぜ

…超硬派縦スクロールシューティングゲーム、雷電DXでは、自機の横移動が速いということで、すっかり2Pの青い機体にはまった私は、体に2Pがしみついてしまい、その後、ストライカーズ1945、首領蜂など、縦スクロールという縦スクロールはすべて2P側でないとダメな体になってしまいました。

なので、台と台の間隔が狭いと、右隣でゲームをしている人に体が密着してしまい、非常に気まずいときが多々あります。

しかも、私の弾よけときたら、手先のみならず体全体でフニャフニャ避けるので、他人様が見たら「こいつ薬でもやってんのか?」などと思われることでしょう。

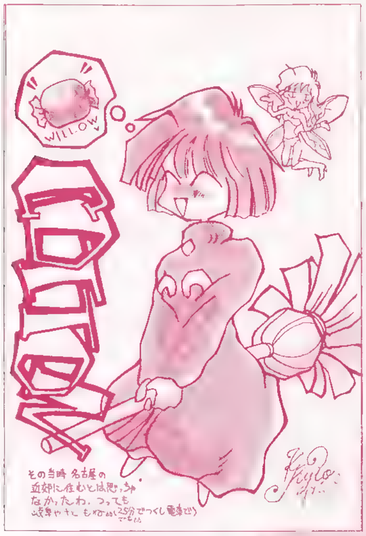
特に首から上の動きは、不二家のペコちゃん人形と薬局のケロタンを足して煉鬼降臨でわれるかー、てな具合でありまして…。

運悪く私の隣に居合わせてしまった方、どうか大目にみてやってください。

(静岡県　にひぃ君Ⓖ)

★こりゃ難儀な人や。2P道を突っ走るのもいいけど、ノーマルポジションに戻っても別にええのでは～。

でも2P測の機体を使うときには、なんだかカラダがズレちゃってプレイしにくいよね。私も雷龍Ⅱのときにしこたま苦労したゼ。



↑(岐阜県　桐田涼子さん⑥)
…最近見ないコミカル横スクロールゲー。プレイヤーのみんなは登場を待ってると思うんだけど。思わない?

超難度パターンシューティングといわれた沙羅曼蛇が帰ってきた!! 全国のシューター気合入れろよ!! 合言葉はDESTROY THEM ALL。

(千葉県　ムエマン君Ⓕ)

やっぱりパターン作りが熱いっしょ!

…最近のシューティングはムズイ!けどおもしろい。なんていうか、昔のゲームとはまた違う。うまく表現できないが…。

でも150号の座談会にもあったように、その場復活というのは、私もあまり好きではない。そういったゲームだと、「よし、ここはとりあえず死んでも次の残機に」といった残機つぶしの面クリアパターンになってしまう。

やっぱりシューターとは、1コインでクリア、ノーミスでクリアというのが目標ではないだろうか。

やはり戻り復活みたく、何度もプレイして、プレイして、自分なりの突破口を作るというのがいいと私は思う。

例を挙げれば、極パロのスペシャル面がそれを物語っているような気がする。私はスペシャル面だけで1万円近くのお金を使い、自分なりのパターンを作りました。

それだけに、クリアしたときに得られるなんとも言えない気持ち…。そんな気分になれるゲームを、今後もメーカーさんに作ってほしいですね。

(群馬県　秒殺!おっちくんⒽ)

★む、ザッツライト!財力まかせでエンディングが見られるゲームより、復活パターンでしこたま燃えるゲームのほうが、みんなの記憶に深く残ると思うのだが…。

最近じゃパルスターの復活大会なんかが熱いじゃん♥


↑(埼玉県　春日蛙さん⑦)
…癒やせない永遠の痛みが襲う。「カムイハコノチヲノゾムノカ」



↑(青森県　ほーすけ君⑧)
…ちょ、超アッパーって大人ですかい?

祝!縮小スペース! マイティ害DX

今だから教えちゃうが、このコーナーのタイトルは、ニチブツの「マイティガイ」をもじったものだって知ってたかの?…理由?なーに、丁度原稿書いている時に聴いていた、ニチブツのCDからマイティガイのテーマが流れてきたからサ。ぐあッ石投げんな。

フ生(担任)に乱入され、ァイナルロマンス2で先四暗刻くらって一発で負けて、帰ろうとしたら見つかって2時間も説教くらった。

でも先生が口止め料として1000円くれた。やっぱり布川ミクを使っていたからかな?奥さんいるくせに…。

(新潟県　越ヶ谷眠兎君Ⓘ)

★貴重な体験をしたのう。それにしても随分と親近感を覚える担任だな。次はスポーツフィッシング2で勝負を挑んではどーか?(そして3時間説教)

STRIKERS1945!なぜ敗戦国であるドイツや日本のねーちゃんがあんなにムチムチボイーンなんだ?ちゃんと説明してくれ!

(あいん左右衛門は許可)

(京都府　田中寿君Ⓙ)

★が、その分、戦勝国のアメリカ娘たちは驚異的な発育を見せておるではないか。ちょっとスゴすぎ。

こちらこだわり派



VIRTUALONの上手なプレイヤーは、新宿アムロ、池袋シャア、またはメストザク柏ジオングと呼ばれるのか?
鉄人じゃなくニュータイプ。
(富山県　BABYLON−L.E.D君Ⓢ)

キミの功夫は足りているか?

うちの近くのゲーセンに変な奴がいる。私が行くときに必ず見かける。そして、私が対戦台に座るとすかさず乱入してくる。

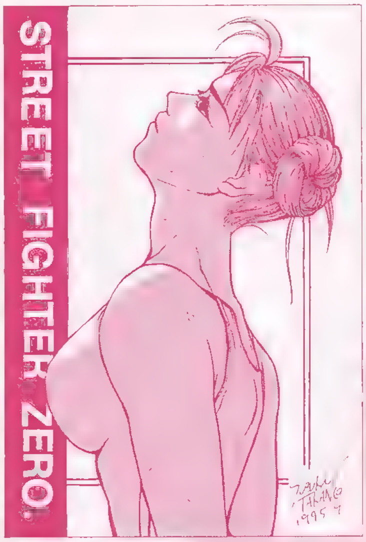
私が勝つと「なんじゃー、女に負けるなんておかしいわ、次が本番」とか言って、再び乱入。

また、私が勝ち残ったときには、台を足で蹴りレバー、ボタンを乱打する。そして、帰り際に「なめとったらあかんぞー!」と捨てぜりふまではいて行く。

そんな奴に勝っても気分悪いし、くやしい!もっと一般常識の功夫をつめ!って感じです。

(兵庫県　もりりんさんⓀ)

★「女の子に負けた」という理由だけで立腹するとは器の小さい奴め。今日びの女の子ゲーマーちゃんはリバサも出すし9段も出す!野郎共も精進せんと、対戦台は女の子ばっかりになっちゃうぞ。



↑(大阪府　高野すすきさん⑩)
まだまだ足りない——もっと高く。

拙者がよく行くゲーセンに、こんな奴がいる。推定年齢は15~16歳くらい、格ゲーしかやらないようだ。プレイ時の特徴は『突進系必殺技を連発する』。通常技を出すのは、相手に近づかれたときだけ。しかも大足払いしか使わない。

コマンド入力をミスってほかの技が出たり、技をガードされて反撃されると、「畜生!」「なんでだよ!」「ふざけんな!」などと言いながら、筐体を叩く。

このプレイスタイルは、拙者がこ奴を初めて見たとき(約一年前)から全然変わってない。順番待ちをしているときに彼のプレイを見ていると、非常に不愉快だ。

敗因は明らかに自分自身にあるのに、それを「コンピュータのくせに卑怯なハメ使うな!」と言って戦法を改めようとしない。

おまけに、順番待ちをしている人間がいるのに、手持ちのお金がなくなるまで譲らない。

全国、憶人のゲーマー諸君は、この少年のことをどう思うかね?

(千葉県　完全無職の暴暴人君Ⓛ)

★いくらイラついてるからといって、筐体を叩いちゃアカンなー。店員に見つかったら、即刻入店禁止&未成年者は補導の憂き目。物は大切に。

で、対CPU戦で大切なのは、テクニック2・頭脳労働8じゃよ。頭と指先をフルに稼働させて、初めてCPUを看破できるのさ。何ごとも地道な努力と研究が大切さね。あとゲーメスト(ウマイ!)。

カムヒヤ!ジャンプアクション

☆論」でぜんじ編集長がおっしゃっていたが、最近はスクロールタイプのアクションゲームが本当に少ない。少な過ぎる!

特に「魔界村」「パックランド」タイプの「奥行きナシの横スクロールジャンプアクション」はもはや絶滅状態。

このタイプのゲームが好きな私としては悲しい限りです。なぜこうもスクロールアクションは少なくなったのでしょうか。

やはりメーカーが保守化しているんですかね。この格闘ブームの最中、会社の利益だけを考えれば、ブームに便乗して格闘ゲームを作るのは至極当然でしょう(私が社長でもそうするかも)。

まぁ中小メーカーが生き残りのためにブームに便乗する気持ちは分かります(本当は中小だからこそ冒険してほしいが)。

しかし、大手と呼ばれるメーカーが、これでもかとばかりに格闘ゲームばかり作る姿勢は、やはり問題ですよ(それがひいては「格闘以外はしない、やらない」のゲーマーの保守化につながると思う)。

技術力、開発力の秀でた大手だからこそ、もっと革新的になってほしいのですが…。

確かにこの時勢を覆し、打破するのはかなり難しいでしょう。ゲーマーのアクション離れがますます進む昨今、「穴に落ちて一発死」ってのは、あまりに時代錯誤な感じがするし、アクションゲームのキャラって、すべてのキャラを操作できる格闘ゲームと違って存在感を出しにくいですしね(キャラの人気が、ゲームの人気自体を大きく左右する現在)。

だからと言って、今のゲーマーが決してアクションゲームを欲していないわけじゃないと思いますよ。面白ければ、スーファミの「ドンキーコング」や「ロックマン」のように売れるんですから、後はメーカーが「いつまでもブームに頼らない!」というプライドを持ってくれるのを待つばかりです(まねゲーばかり作るメーカーさん、プライドありますか?)。

そして今年こそ期待する。傑作スクロールアクションゲームの登場を!

(大分県　ターザン鈴木君㊣Ⓜ)

★確かに、背景グラフィック描くの手間かかるし、プレイ時間も長くて格闘ゲームよりインカム効率は悪いかもしれない。

我々はアクションゲームを望んではいけないのだろうか、否!時を忘れサイフの中身を忘れ、夢中にさせてくれるアクションゲームを、我々は待っているのだー!マジでー!!

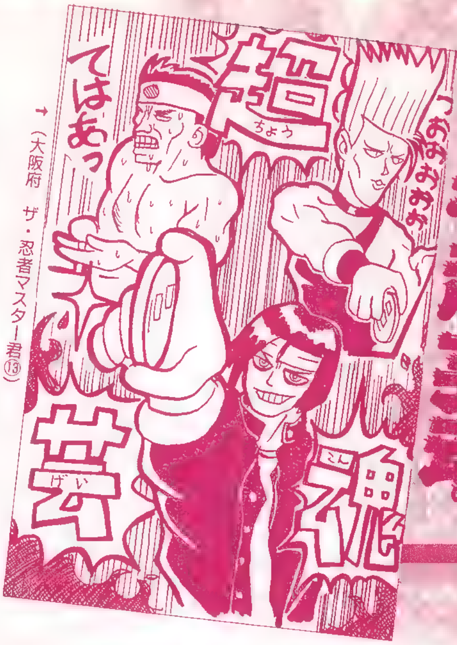


↑(沖縄県　DDK君⑫)
☆キャミィの次の出演作品は何だ?!え?19XX?(ホラ)。



↑(香川県　陵瀬さん⑪)
☆なんつー病んでる親子だ。邪悪過ぎる。

横着超芸魂



→（大阪府 ザ・忍者マスター君⑬）

近未来劇場「仮想刑事'95」

☆レイジとスマーティ、そして新たなパートナーであるジャネット・マーシャルは昼食をとるために、署の近くの喫茶店へと足を運んだ。

店内に一歩踏み込んだその時だった、3人は目撃してしまったのだ。学生さんのカップルが、一杯のジュースを2本のストローで飲んでいるのを。ポリスメンは銃を抜いた。

「どう見る？ジャネット」

「危険ね…愛し合ってるわ」

「地球が温暖化するほどに？」

「アツアツファイヤーよ」

三人は黙り込んでしまった。すべては手遅れなのか。学生さんたちを救う手段はもう残されていないのか。いや、きっと何かある！

三人はひたすら考え込む。そして思いついた。

「彼らを強力に結び付けている、あのジュースだけを破壊すれば、多分目覚めることになると思うんだけど。思わない？ねぇ」

「ジャスティス・ショットか…」

「了解。フフッさすがね」

3人は早速身構え、ジャスティス・ショットを放った。敵の命を奪わずに、武器だけを撃ち落とすA級ショット「ジャスティス・ショット」は見事に学生さんたちのジュースだけを破壊した。ミッションコンプリートだ。

しかし、学生さんたちは反撃してきた。

「しばくぞ公僕！」

「社会人ムカツクゥ～」

ポリスメンも大立腹。

「何だとう、こいつら！」

「通常ショット！」

「通常ショット！」

学生さんたちは帰らぬ人となった。仕方がなかった。

「お友達を作るチャンスが少ない俺たちの…」

「金を使う暇がないほどに忙しい俺たちの…」

「そんな社会人の気持ちが分からなくなるほど愛し合っていたなんて…」

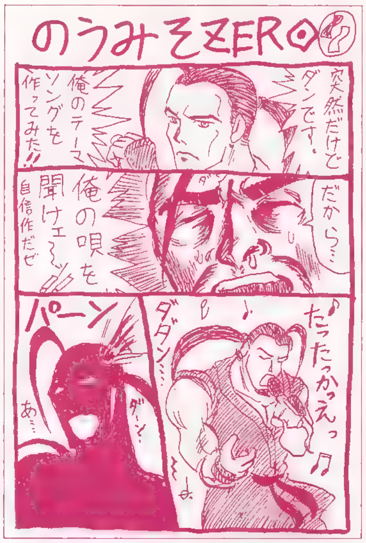
この街の平和は俺たちが守る、そう言い残すと、3人のポリスメンたちは店を去っていった。

ある晴れた日の、午後の出来事だった。

（大阪府 ノートゥング君Ⓝ）

★みんなが休んでいるときもバキバキ働いている社会人のおかげで、この世界の秩序は保たれているのだ。

嗚呼、働きまくりでストレス漬けの社会人に栄光あれ。（どっちつかずの男より）



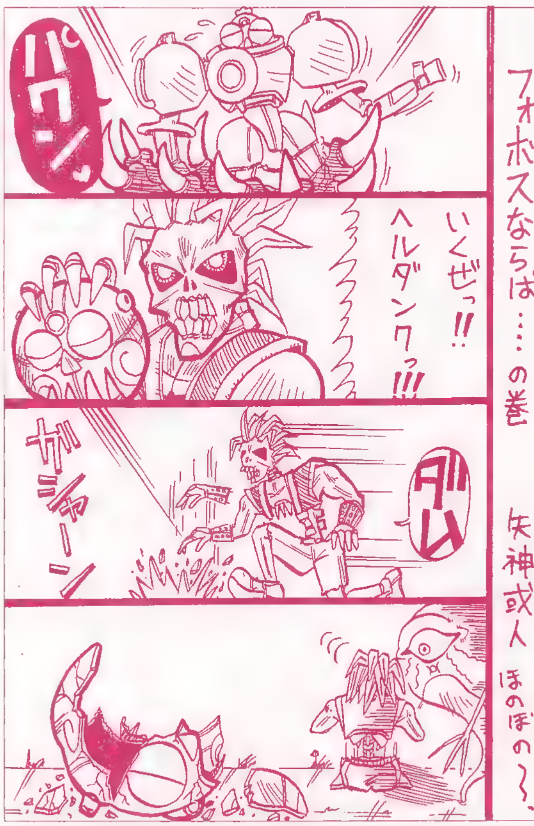
→（長野県 宇都宮一泰さん⑭）

☆なんかこいつのへっぽコさといい性格といい髪形といい、他人とは思えんのだがー！



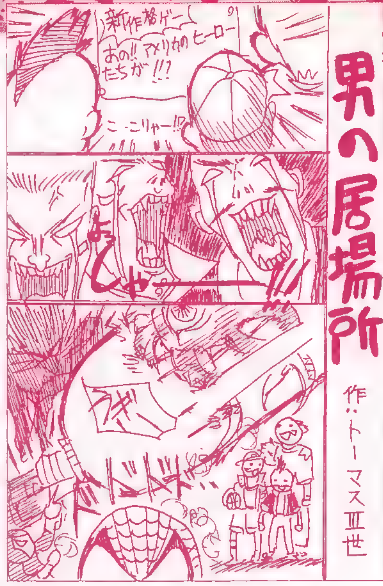
→（神奈川県 哲田すな君⑮）

☆対戦台では準がいないとホッとしますが（泣）。



→（山口県 矢神域人君⑯）

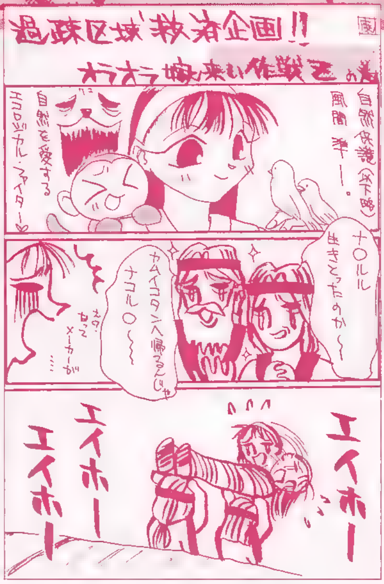
ちょっと頑張ってみただけなのに…。



→（山口県　古木陽介君⑯）
☆失礼しました。



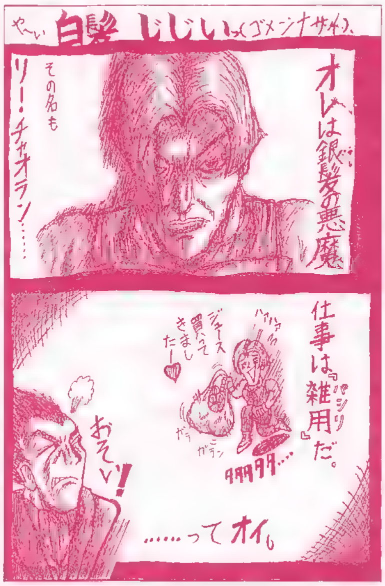
→（長野県　バタンブラウン君⑰）
☆ク、クマごときに言い返せないなんて…。



→（埼玉県　裕木康隆君⑱）
☆違うだろ。



→（埼玉県　岩木孝司君⑲）
☆これをカプコンアニキスマイルと命名する。



→（静岡県　中村英明君⑳）
☆泣けるぜ銀髪の—!!



→（愛知県　脳ミソトロリ君㉑）
☆騙るなって。

お手軽クリティカル 深秋スペシャル

パルスターが近くのビデオ屋のMVS箱体にも入荷された。アンドロギュヌス、ラストリゾートナドノネオジオ製異色のシューティングが好きだった私は、一も二もなくパルスターにドップリである。

久しぶりに復活パターンを作ってやろうとしている。が、子供たちが同じMVSに入っているKOF'95をやらせろと後ろから急がすおかげで、遅々とパターン作りは進まない。

ゲーセンにパルスター単体で入荷してくれればよいのだが、横画面の個体は全て格闘ゲームで埋めつくされており、まるでシューティングの入り込む隙間がない。悲しい。

時間的にもほかに横スクロールがない今、パルスターを極めることだけが明日への希望だ。何とかゲーメストでの攻略が終わってしまう前に1コインクリアしたいものだ。

（大阪府　矢峰哲雄君Ⓣ）

☆実は300メガオーバーの大容量シューティングだったパルスター。必ずしも斬新とは言える作りではないが、シューティングファンなら安定して盛り上がれるところがいいやね。

ゲーセンでアルペンレーサーをガンガンやっていたら、いつの間にか後ろにたくさんの人々が…。

「あぁ、ヤッパし人気ゲームだもんねぇ」と、後ろの人にゆずって一服して帰ってきたら誰もやっていない…まさか、タダノギャラリー!?

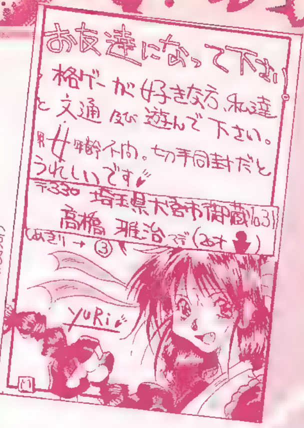
あんな沢山の人の前で初級すらゴールできなかったなんて…。でもどーせ見てるんならみんなプレイしろよなぁ！…そして、それはスポーツフィッシングのときもそうだった…。

（東京都　下北沙樹さん⑫）

☆そりゃー年頃の娘さんがアルペンレーサーやってたら注目されるって。でも私は女の子がスポーツフィッシングやってるところってみたことないぞ。



→（山形県　笑面龍君㉓）
同志がいてよかった。



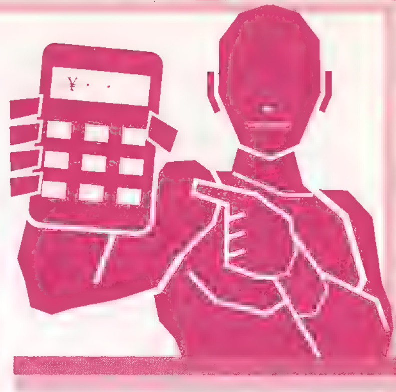
（京都府　松田哲也君）

ズキュンキュンキュンキュンキュン…。

あまり深い意味はありませんが、グラディウスの自機破壊音で始まってみました。

さて秋の番組改編にともなう（？）特別企画、イラストdeご商談　オータムスペシャルも無事に最終回を迎えました。最近は特にイラスト掲載希望のハガキが多いため、このようなこともやってみましたが、毎回この調子だと担当者が手抜きをしていると思われていささかクヤシいので、次回からは通常営業に戻りたいと思います。

もしご商談の場に関する意見や希望、あるいは企画などがあれば遠慮なくハガキの余白などに書いてきてください。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

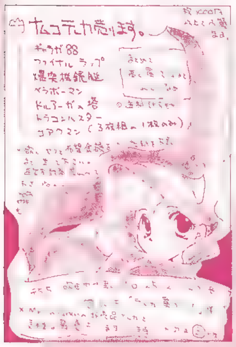
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

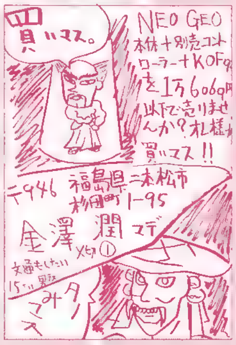
○掲載された次の月末で締め切り→②

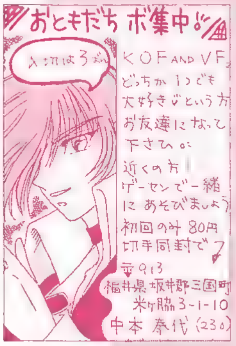
○締め切りなし→③

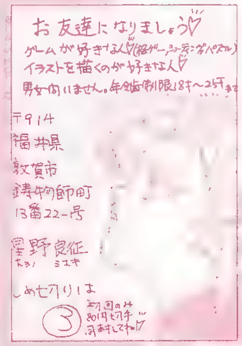




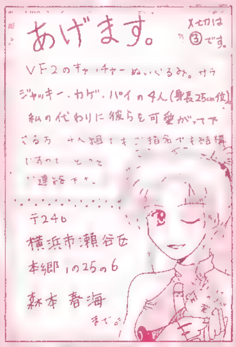


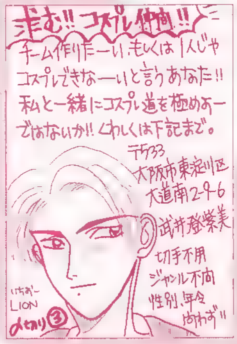






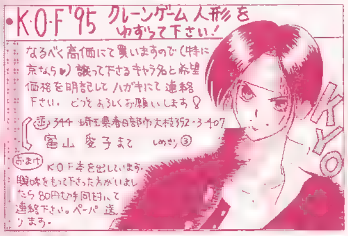


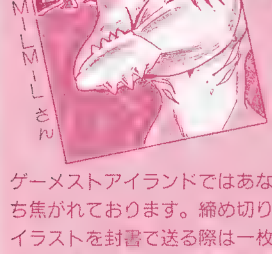






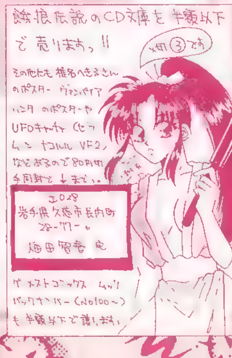


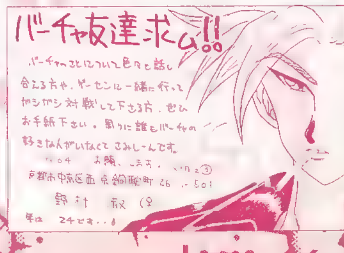



京都府　MILMILさん

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係





夢の第一歩が
ここからはじまる。

将来のこと、カタチにしたい。
夢のこと、考えてるなら今がそのチャンス!!
当学院が夢実現、
力強くバックアップします。

楽しみながら
わかる
学院の全て

**学院説明会
開催**

●11月11日(土)
東京/本学院
●11月18日(土)
仙台・福岡・長野
●11月19日(日)
福島・広島
●11月23日(祭)
札幌・新潟・鹿児島
●12月16日(土)
東京/本学院
●1月20日(土)
東京/本学院

各会場にて14:00～開催いたします。詳しくは、お電話でお問い合わせください。

11月1日・2日
学院祭
開催

気軽に遊びに来てねー!!



フジサンケイグループ
株式会社**ポニーキャニオン**がサポートします。

順書受付中

アミューズメントメディア総合学院

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

本科 [全日制] 現場直結主義でクリエイターを養成

ゲームクリエイター科 (2年制) ゲームクリエイター研究科 (3年制)	●ゲームデザイナー ●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科 (2年制)	●CGアニメ●CGデザイン ●3Dアニメ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科 (2年制)	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優タレント科 (2年制)	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科 (2年制)	●ファンタジーコミック●ゲームコミック ●少年コミック●少女コミック

実践 夜間専科

96年4月生募集中。 定員になり次第締め切らせて頂きます。

19:00から学べるプロへの近道【授業時間 19:00～21:30】

ゲームクリエイター専科	
ゲームクリエイター基礎コース (週1回/6ヶ月)	●ゲームクリエイターになるための基礎コース
ゲームプログラムコース (週2回/1年制)	●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
ゲームアニメ・グラフィックコース (週2回/1年制)	●CGアニメ●3Dアニメ●CGデザイン
声優専科 (週1回/1年制)	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック専科 (週1回/1年制)	●少年コミック●少女コミック ●ファンタジーコミック●ゲームコミック
ノベルス専科 (週1回/1年制)	●ジュニアノベルス●コミック原作 ●ドラマシナリオ

入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院ゲーメスト A⑩係
個別相談随時受付中【本科、実践夜間専科とも】詳しくはお電話で ☎0120-41-4600

完成間近！

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

まだまだ調整段階にある中、少しずつではあるが、ゲームを紹介していきたい。今回は、動きとステージ3までの紹介。そして、機体の紹介だ！

担当：バーチャロンチーム

もう少しで完成！

AMショーにて注目度ナンバーワンのゲームだったバーチャロン。発売まで待ちきれない人も多いと思う。

開発のほうも順調に進んでいるので、12月にはみんなの前に姿を現すと思われる。

まだまだ開発段階であるため、つっ込んだところまで紹介することができないが、基本的なところはまず変更がないと思われるので、今回はそのあたりを説明していきたい。

また1人プレイ時における3面までの紹介もしていこう。

動きについて

まずは操作系から説明していくとしよう。

ロボットの操作は、2本のレバー（8方向）で動かす。

この2本のレバーを、任意の方向に入力することでロボットを移動させることができる。

移動できる方向は8方向。

基本的に、レバーを同方向に入力することで、ロボットを移動させる。



平面上での基本動作はそんな感じ。ジャンプ、旋回、ダッシュなどは違う入力となる。

ジャンプは、レバーを両端に倒す（左は左、右は右に）ことによりジャンプさせることができる。



レバーを左右に広げることでロボットがジャンプをする。

そのジャンプは、1回入力のみで、2段ジャンプは存在しない。ジャンプ後、レバーを操作することで、多少ではあるが、移動させることができる。ただ下が見えないのがちょっと不安かも。

旋回は、レバーを逆方向（右を前なら左は後ろ）に入力することで可能。

ダッシュは、レバーによる入力ではなく、レバーの上についているボタンで操作を行う（左右に1つずつある）。ダッシュの方向は、レバーで8方向指定できる。



レバー上にあるボタンを押すことで、ダッシュが可能。

ダッシュさせたあと（ダッシュ中）、トリガーを引くとダッシュしながら攻撃することができる。

このときの攻撃方向は、ダッシュしている方向に関係なく相手に向き直り、その方向に対して行う。



ダッシュ中に、トリガーを引くと、攻撃のモーションへ移る。

バーチャロンのゲームシステム上、盾がないためガードという概念がないが、接近戦時のみ、レバーを内側に倒してガードすることができる。

攻撃方法についてだが、バーチャロンに登場するロボットにはすべて、右手用、左手用、そして両手用（ボタンのオンの有無にて）と3種類の武器を装備している。



レバーを内側に倒すとガード。接近戦のみできる防御だ。

これを基本とし、通常の地上にいるときの攻撃と、ジャンプしたときの攻撃、ダッシュしたときの攻撃と多少ながら変化をしてくる。

それらの攻撃は、左右のレバーに付いているトリガーで指令を出すことになる。

武器はエネルギー制

さてその各々の攻撃、どういったシステムで発射されるのかというと、すべてエネルギー方式。

左の写真を見てわかる通り、右手用は右に、左手用は左に、両手用は真ん中にと、青いレベルゲージにて表示されている。この青い部分が残っていれば発射可能。もし充てんがされていなければ「出せません」と表示が出る。

雰囲気を味わおう！

バーチャロンにおける戦闘は、単にロボット同士だけのものではない。ステージも変化しているので、性能差だけ



青いゲージものは大丈夫。ないとこうなる！

では試合の組み立てはできない。
今回はそんなところにも目を向け、3面まであるがステージを紹介したい。出てくるロボットはいつも同じだ。

ステージ1

一番最初のステージとなるステージ1。ここでの相手はテムジンである。
フィールドを見てみると、明るいこともあるが、非常に動きやすいステージになっている。フィールド上には、いくつか障害物があるので、ダッシュしたときに引っかかることもあるので注意したいところ。障害物の上には、ジャンプすることで乗ることが可能だ。

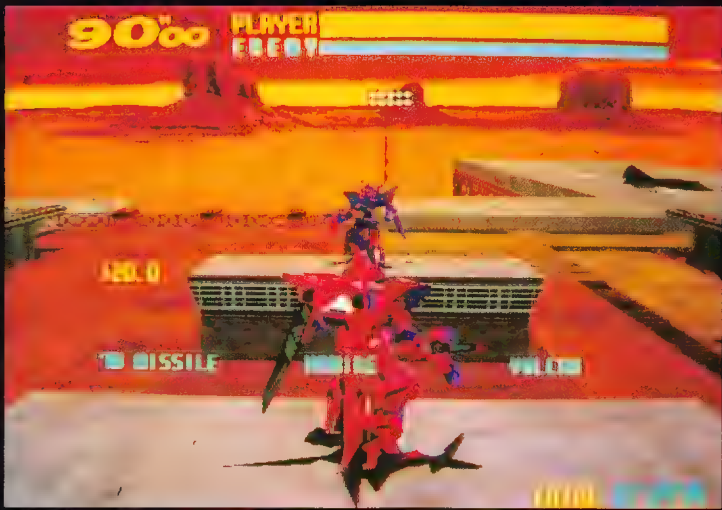

ステージ1。非常に明るい。この状態からゲームがスタートする。

ステージ1だけあってテムジンの動きはかなりにぶい。操作に慣れるステージだ。


ステージ1だけあって弱い。が気を抜いていると…危ない！

ステージ2

ステージ2。やや暗めのステージで、障害物となる建物が、ちょっと多くなる。
ここでの相手はバイパーⅡだ。
今のところ戦闘開始直後、互いに建物の上にいる状態でスタートする。建物の上から動くことで落ちる感覚や、また建物の上に登るためにジャンプしなければならないことを理解することができる。
ここでは自分もジャンプして動いていくことを学んでいきたい。
また、障害物を使って、相手の攻撃を消す、防御することも考えていきたい。
バイパーⅡの特徴である身軽さから、よくジャンプしてくることが多い。障害物が多いということもあり、上手に動いて逃げていかないと引っかかって、的になることも！
ジャンプされることで、視界が急に変わるので、まずそれに慣れること。そして、ジャンプしている相手にどう攻撃をしていくのかをここで学んでいきたい。

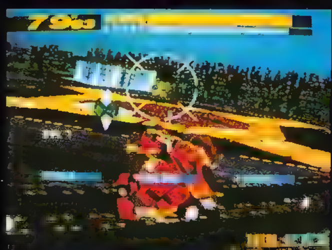

ステージ2。ちょっと薄暗い中での戦闘へ。建物の上から始まる。


バイパーⅡの特徴、ジャンプ。高低差に慣れていきたい。

ステージ3

ステージ3は、夜のステージとなる。
前のステージ2に比べるとやや広い感のあるステージだが、障害物となる建物は逆に少なくなっている。
また、建物だけの障害物だったフィールドに、相手の攻撃を消すことができない（高さがない障害物）障害物が出てくる。
ここでの相手は、ホーミングしてくる鉄球を投げてくるドルカスだ。
ステージ1、2のような足の速いロボットと違い、ドルカスは重量級ロボット。足が遅い。そこを狙って追い回したいところだが、ホーミングしてくる鉄球がジャマをして近づくことができない。
障害物が、比較的フィールド外側に近いところにあるため、遠距離戦になることが多い。遠い間合いの戦闘をここで学べるということだ。遠距離攻撃が得意なロボットとの戦闘で、しっかりよけることと、接近するテクニックを学びたい。


ステージ3。ここは夜戦となる。新しい障害物が登場する。


遠くからの攻撃を、目で見て判断できるようにしたい。

VR.TEMJIN



主人公キャラの王道テムジン

右手に持つのはビームライフル。

王道ともいえる武器のビームライフル。

右のトリガーを引くことによって出すことができるテムジンの主力武器だ。

ダッシュや、ジャンプすることによって4連射することができるようになっているので、こちらがメインの戦い方になりそうだ。

ホーミング性能は普通。

左手にはボムを持つ。

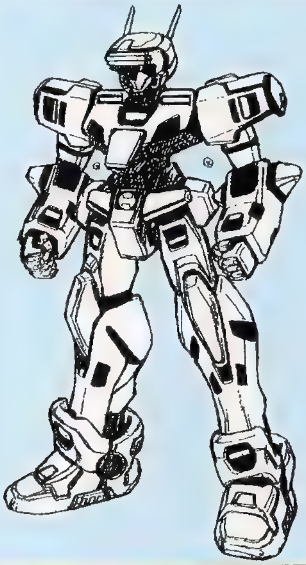
左のトリガーを引くことによって出る手榴弾のような武器で、目くらましや、相手の起き上がりに使う感じ。

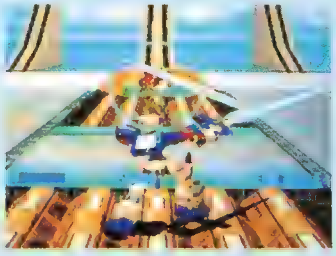


ビームライフルはテムジンのメイン武器だ。



相手の視界を塞ぐのにいい。爆風を上手に使いたい。





ライフルにビームオーラがつき、ビームサーベルになる。

ダッシュやジャンプ中に出しても連射はしない。

両ボタンを押すと強力なビームサーベルに！

両方のトリガーを同時押しすることによって出すことができる武器で、接近戦ではサーベルが直接当たり、遠距離ではビームカッターのようなものが出るようになっている。ホーミングはあまりしない。

VR.DORKAS



左右非対称の格好よさ！ドルカス

左手に鉄球、右手にクロー。この、左右で形の違うデザインがたまらなくカッコイイドルカス。

一見、単なるパワー型のマシンに見えるかもしれないが、その戦法は「相手を誘導してワナにはめる」頭脳派に属する。

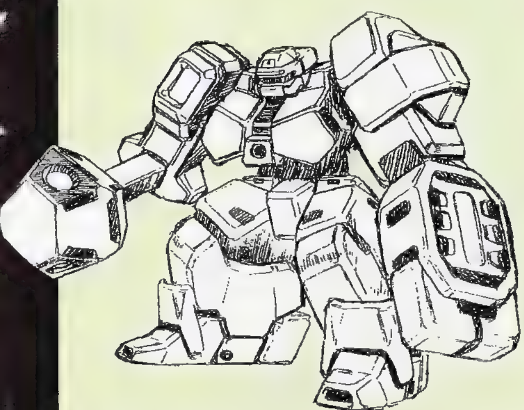
それというのも、メイン武器となるのが左手装備の鉄球だからだ。右手武器の「ファイアーボール」は牽制武器として少しは使えるが、主に鉄球と同時押し攻撃の「ファランクス」のチャージ時間を稼ぐためだけに使われることが多い。

ではメインとなる鉄球の性能はどうなのかというと、これがかなり優秀。射出時、放物線を描きながら飛んでいくので、障害物のこちら側から攻撃できるのだ。2WAYに火柱が伸びていくファランクスで相手の逃げ道を防いでおけば効果倍増というわけだ。

運動性能に劣るドルカスは、知能で勝負なのだ。



いわば通常武器であるファイアーボール。使い方が難しい。





適当に撃つだけでは、ダッシュで簡単に避けられてしまうぞ。



相手の逃げ道を断つのが目的のファランクス。目くらましにも。

VR.FEI-YEN



高速戦闘妖精 フェイ・イェン

フェイ・イェンは全8機種中、唯一の女性型VRで、素早い動きを得意としたスピード重視の機体になっている。

そのため操作系に慣れてしまえば、他の機体ではダッシュが必要な場面も楽に歩いてかわすことができたりする。

しかし半面、装甲と武器の出力をスピードの犠牲にしており防御、攻撃力共に低くなってしまっているので流れ弾一発でも致命傷になりかねず、つねに細心の注意が必要となってくる。

この他に、フェイ・イェンには他機種にはない機体特性を持っていて、耐久力が減ると底力モードが発動されて機体が金色へと変化して、すべての兵装の攻撃力がUPする。中でも左右同時押しで発射する♡ビームなどは、ライデンのレーザー並みの攻撃力にパワーUPするため、攻撃力が低いフェイ・イェンであっても一発逆転の可能性も十分にある。対戦ではハイパー状態からが勝負となりそうだね。


ハンドビームは、ダッシュ、ジャンプ中に撃つと超連射する。


ボウガンビームは2連発だけど、ホーミング性能が高い。


立ち状態からの♡ビームはスキが大きい。多用は禁物だぞ。



VR.BELGDOR



厚みのある攻撃を展開したい ベルグドル

重装備がウリとなるベルグドル。右手も左手も、両方の攻撃とも爆裂ものを装備している。

ベルグドル自体を見てみると、妙に細かいところも見えるため、それほどではと思いがち。しかし両肩に装備しているミサイルランチャーがそれを打ち消している。

足の速さは、この手のロボットではやはり遅い。極端に遅いということではないので、弾幕を張って動き回ることも不可能ではない。

さて武器について説明しよう。

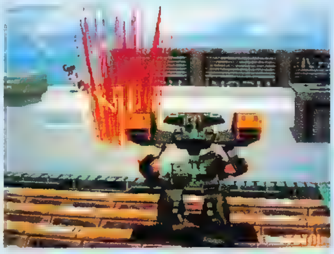
右手の武器は、グレネード。ちょっと大きめの弾の出るライフルと思うといいだろう。

左手の武器は、ナパーム。赤い火柱をよけながら相手を追う形でバスンバスンと爆発していく。

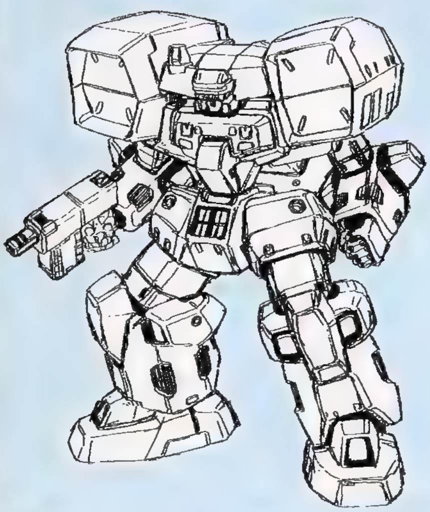
両方のボタンを押すと両肩にあるミサイルランチャーが開き、2列の青い火柱を上げて爆発していく。

押していきたいロボットだ。


右手武器はグレネード。赤い弾がガスガスと撃ち出される。


左手武器は、ナパーム。赤い火柱が相手を追いながら爆発する。


両手武器は、ミサイル。両肩から出るミサイルが爆裂する。





じゃじゃ馬を乗りこなせ バイパーⅡ

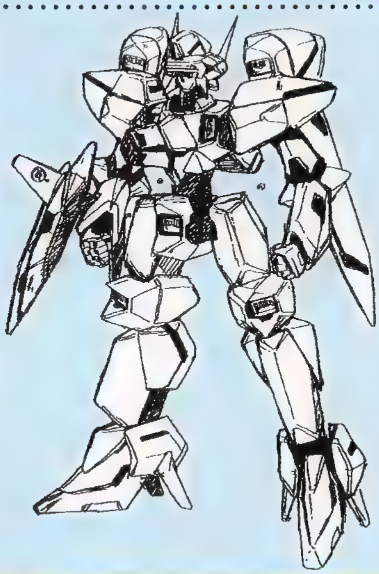
背中に巨大な翼状の推進ユニットという見た目の印象通り、高機動が売りのロボット「バイパーⅡ」。当然ながら装甲は紙よりも薄く、武装は見た目の格好よさとは裏腹に結構貧弱ではあるが、空中での運動性が非常に高いので、こちらを中心にした戦い方もできそうだ。



飛び散る薬莢が格好いい。これだけの弾薬がいったいどこに？



一回撃っただけで弾切れ、リロードに時間がかかるので注意。



右手用の攻撃は右手に装備された盾状のパーツからのバルカン斉射。回り込むようにしてまとめて当てれば効果的。

左手の7ウェイミサイルはその名の通り、7方向にミサイルをばらまく。こいつは逆に遠くからの牽制、あるいは誘いに使える。



これが本命。ダッシュ中に撃てば隙は少ない。

両方のボタン同時押しで胸部から発射されるホーミングビームはバイパーⅡ唯一のホーミングウェポン。威力、誘導性とも申し分がない。

バルカンやミサイルに対して回避行動をとった相手のダッシュやジャンプの硬直をこれで狙い撃ち、というのが理想だ。



多彩な武装がウリのバル・バス・バウ

バル・バス・バウは、8体あるVR（バーチャロイド）の中でも極めて特異な機種と言えるだろう。

一目見てもらえばわかる通り、ヒューマノイド（人型）ではないVRは、このバル・バス・バウのみである。

武装に関しても、ほかのVRとは一線を画するものが揃っている。

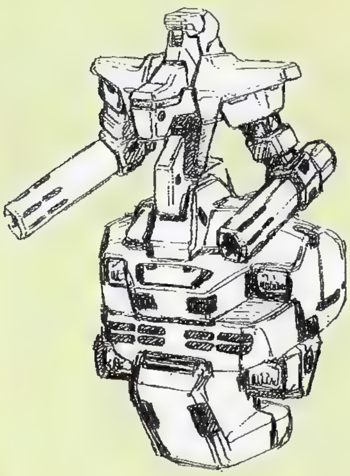
右手用の武器は、リング状のレーザーを高速で撃ち出す。このリングは、敵の一部の攻撃を無効果、または貫通して飛んでいく。



リングレーザーは、ボタン押しっ放しで連射可能。



ダッシュから使えば一気に4つの機雷を撃つことができる。



左手の武器は、フローティングマイン。誘導性の高い空中機雷を撃つ。弾速は遅く、時間差攻撃もできる。

ハンドビットは、右手・左手用の武器（両腕）を切り離し、敵を捕捉し、追う。上空から攻撃する。

バル・バス・バウを特徴づける最大の武器。



ハンドビット使用中は、本体から攻撃することは不可能。

VR.APHARMD

走れ、軍人号! アファームド



見るからに軍事用といえるバーチャロイド、アファームド。武器は右手にビームショット、左手にボム（手榴弾）とシンプルなものだが、両ボタン同時押しで出るビームトンファーは、異常なほどの破壊力を持っている。

トンファーがメイン武器とあって、接近戦が得意なキャラになっている。機動力、特に前進性能が高く、相手に一気に近づくことが可能だ。

接近戦で超破壊力を見せるトンファーだが、実は遠距離で飛び道具として使うことも可能だ。しかし、ダメージは接近時より落ちているぞ。

アファームドは前進性能が高く、接近しやすいと書いたが、なにも考えずに直進で近づくのは、いくらなんでも無理。いろいろと作戦をたてる必要があるぞ。

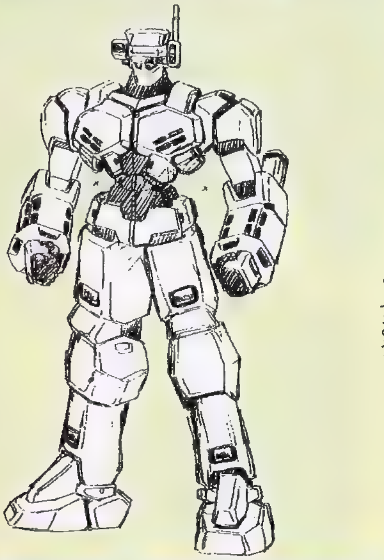
作戦の一つとして、ジグザグ走行というのがある。左右に小刻みに動き、相手の照準につかまらないようにして近づこう。



右手のビームショットは、やはり牽制用だ。



ボムで弾幕をはって、相手に近づくのも策。





超破壊力のトンファー。飛ばすことも可能だ。

VR.RAIDEN

超パワフルキャラ! ライデン



真紅のモビルスーツ"ライデン"はまるでシャ○のごとくカッコイイ。

基本性能はパワー重視。それにより移動速度が他キャラと比べ、かなり遅い。が、一発逆転の可能な機体だ。

武器性能は右手にロケットランチャー。左手は地を這う円盤で、物に当たると大爆発を起こす強力な煙幕みたいなものだ。

で、ライデンの最終兵器がボタン同時押しで出る"特殊レーザー"である。

はっきりいって、ライデンならではの特殊兵器である。

レーザーの長さはステージの半分くらいの距離で、当たり方によっては死ぬほどのダメージを与えられるのである。

とにかく、相手の攻撃をかわすのは難しいが、ロケットランチャーで誘い、爆風で姿を消し、狙いを定めて必殺レーザーを当てれば必ず勝てる一発キャラだぞ。

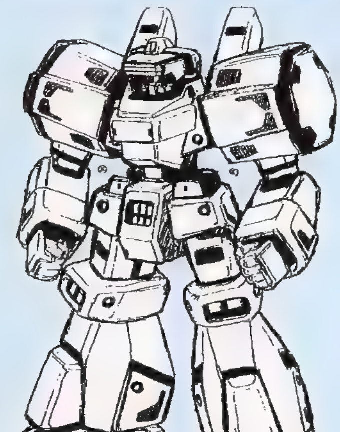
爽快感がほしい人にはおすすめの"ライデン"楽しみに。



右の武器はミサイルだ。意外にホーミングがかかるぞ。



左は爆風を巻き起こす円盤。障害物に隠れているときが有効。





バーチャロン最強の武器、これが"ライデンレーザー"だ!!

期待の縦シュー19シリーズ最新作!

19XX

ナインティーンダブルエックス

THE WAR AGAINST THE DESTINY

担当：GED

新兵器「マーカーミサイル」の使い方だけでなく、シリーズの歴史を振り返ってみよう。

不朽の名作19シリーズの歴史

19シリーズの1作目がでたのは84年。ん!?もう10年以上も前なのかーくぅぅ、歳を感じるなぁ。当時、オレは12歳かぁ。自分ではほとんどやらず、人のプレイを見てばっかりいたっけなぁ。

10代の読者は次に紹介する19シリーズの作品のうち、どれくらい知っているんだろう。42を知っている人は少ないんじゃないかな。

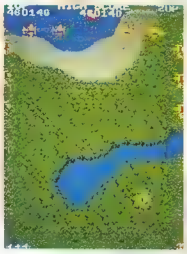
つーことで、歴代シリーズをちょっと振り返ってみよう。まぁ、知っているゲーマーの方は、思い出してニヤニヤしてちょうだい。

●「1942」(84年)

19シリーズは、この作品から始まった。巨大な「亜也虎」の出現にはかなり驚かされたものだ。それ以外には、あまり派手な演出はほとんどないシンプルな縦シュー。シンプルなわりに面数が多く（32面だっけな?）、待ち時間も今のゲームの比じゃなかった。泣きそうだ。

もちろん、最近のシューティングにありがちな、画面を覆うような超ド派手パワーアップもない。純粋に弾避けの技術が大切なゲームだ。

宙返り緊急回避というのもここが原点。ステージ終了後に撃墜数や撃墜率が表示された。



まずPOW編隊の攻略から始まる「1942」。

●「1943」(87年)

シリーズ2作目も、やはり期待を裏切らず、日本軍撃退シューティング（笑）。

この「43」からショットパワーが時間制になった。しかも、ボンバーの役割を果たす「メガクラッシュ」が付いたのも43からだ。2人同時プレイでは、相手にエネルギーを分けてあげることもできた。もちろん、相手にさとられないように重なり、エネルギーを奪うこともできた。やはり、生存術は心得ておかなきゃね。

ステージごとにボスキャラがいて、前作よりもメリハリが効いた内容になっていた。ボス戦では、亜也虎や大飛龍などとの空中戦だけではなく、戦艦との海戦もあり、なかでも、最終攻撃目標の「大和」の砲門の多さと圧倒的な攻撃力は印象的。ちょっと慣れると、問題なのは大和だけ、という感じだった。

ちなみに、各ステージ開始時に隠しコマンドを入力することによって、パワーアップすることができた。特にレーザーは強力で、亜也虎を瞬殺（1秒とかからない）することもできた。戦争には情報戦も重要らしい。むう。



やはり19シリーズといえば亜也虎。これは、「1943」。

●「1943 改」(88年)

43のリバイバル、というよりニューバージョンといった感じの作品。

43で使いづらかったショットガンを強くしたら、えらく強力になってしまい、コレさえあればOKてな感じになってしまった。ステージ数やBGMなども変わっている。

●「1941」(90年)

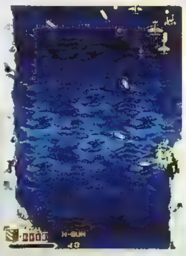
カプコンは、もともとグラフィックの美しさには定評があったが、CPシステムによって、さらに磨きがかかっている。時代的には古い設定なのに、なぜか近代兵器っぽいカッコ良さを感じたのはオレだけではなかったはず。

41では、ため撃ちもできるようになった。もちろんメガクラッシュも有り。41には地形もあり、これにぶつかっても、ただクルクル回転してしまうだけでダメージは受けない。しかも、回っている最中も攻撃が可能。調子に乗って回りまくるおバカちゃんも多かった。



V3ロケットも登場。美しいグラフィックが光る「1941」。

1P側と2P側では自機の性能が違い、ノーマルタイプの1P側に比べると、2P側は攻撃力が高くて自機が少しデカい。2P機、モスキートのデビュー作でもある。



カベにゴリゴリ押しつけて回転攻撃もできた。

もしも第二次世界大戦が続いていたら…

「XX（ダブルエックス）」では、今までの19シリーズとは少し趣を変え、外伝的な位置づけの内容となっている。

このゲームの世界の背景としては、1945年になっても第二次世界大戦が終結せずに戦争が続いていたら、というようなパラレルワールドっぽい設定になっている。

主に現用兵器が登場するので、そっち系に詳しい人はその辺をじっくり見てみるのも面白いだろう。

自機は3タイプからセレクト

まず最初に自機の機種を決めなければならないのだが、セレクト画面の写真を見てもらえばわかるように、それぞれの機体は性能が違う。

この3機種から自分に合ったタイプを選んでほしい。

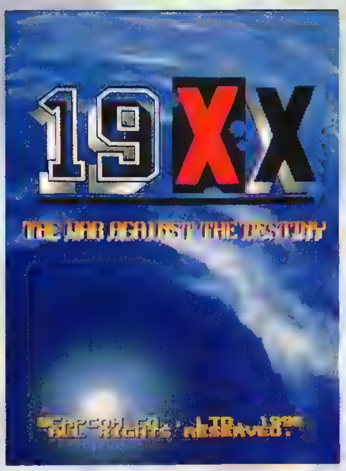
「P-38 ライトニング」

ライトニングは、19シリーズではおなじみの自機。安心して使えるノーマルタイプの自機である。

「震電」



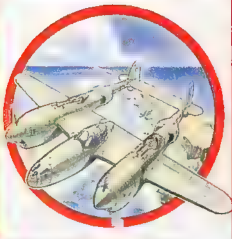
画面下のパラメーターを参考に機種を選ぼう。



これが19XXのタイトル画面だ。見つけたらやるしかねィ。

「P-38ライトニング」

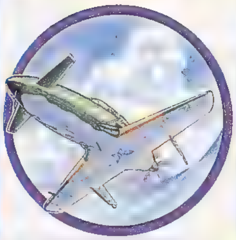
ノーマルタイプ



19シリーズ初登場。スピードがなきゃはなしにならん、パワーなんか二の次だ、という機動力重視のプレイヤーにおすすめ。

「震電」

スピードタイプ



「モスキート」

パワータイプ



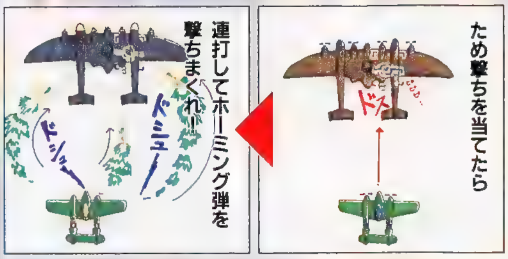
41デビューのモスキート。やはりXXでもショットパワーがウリの機体だ。攻撃力にものをいわせてガンガン撃ちまくれ！

新兵器「マーカーミサイル」の使い方

このゲームのウリでもある「マーカーミサイル」は、いわゆる「ため撃ち」が進化したもの。

ため撃ちが当たると、敵機にマーカーが表示される。このマーカーがロックオンしているあいだにショットを連射することによって、標的にホーミング弾を飛ばすことができるのだ。まあ、文字で説明するよりも図のほうが分かりやすいだろう。

マーカーミサイルは、XXの攻略のカギを握る重要な攻撃法なので、ぜひとも活用してほしい。





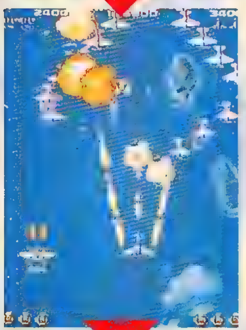
よっしゃあ！「マーカーミサイル」ガヒット！



マーカーが付いているあいだは、連射すればホーミング弾が攻撃してくれるのだ。



オオッ！いきなり1面から「亜也虎改」がターゲットだ！



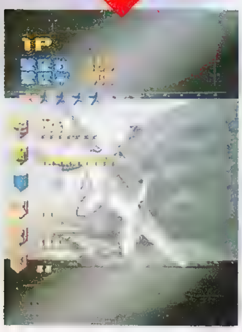
おなじみのザコ編隊も登場。しっかりパワーアップしよう。



「亜也虎改」登場。新兵器マーカーミサイルでガンガン撃ち込め！



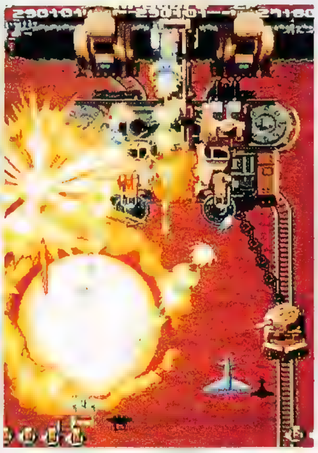
まずは軽く1面クリア。43ライクなクリアデモだぜ。



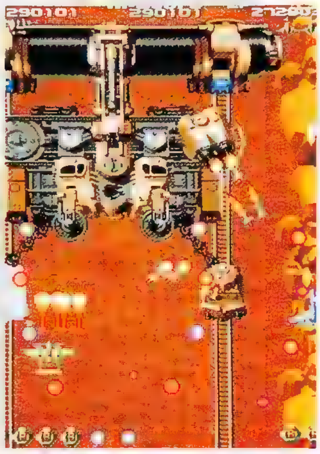
ムムッ。94%オ!?次こそは…。



もちろん、大型戦艦もゲームを盛り上げてくれるぞ。



そんなときはボンバー！メガクラッシュじゃないよ。



ボスの攻撃に押され気味だ。

いよいよ攻略突入!!
STAGE 1

VIRTUA COP 2



すでに出回り始めたバーチャコップ2。本誌も今回から攻略を開始。まずはステージ1から!!

TEXT／FRS-N.O

「サイトのついた順番に撃つ」これ、基本!!

バーチャコップ2の攻略を行う上で大切なのは、サイトを信頼するということ。ほかのガンシューティングでは、いきなり大勢わらわらと現れて「パンパン!!」と撃ってくる。後半になって盛り上げようとするのは分かるけどさ。

一画面に敵が一斉にでてきて勝手に撃って消える…「ちょっと待てよ、今の誰に撃たれたんだよ…」これさえ分からないのである。こんなのは典型的なクソゲーガンシュー。

しかし!!このバーチャコップシリーズはそこからして違う。発砲してくる危険な敵には、すぐにサイトがマークされ、まず誰を撃たなければならないのかがよく分かる。必死で撃ってるのになぜか撃ち返されてダメージを受けるということがないのだ。それは裏を返せば、「サイトのついた敵を最優先に撃てばいい」ということ。どんなに大勢の敵が一画面内に現れようと、どいつにサイトがつくか!?ということだけに集中していればいいのである。



人質の横に出現。このへんは時間的余裕があるので確実に。

稼ぐなら撃ちこめ!!

ジャスティスショットを決めたときは例外だが、通常は倒した敵にはやられ判定が残っている。そこからさらに2発、計3発撃ちこめる。稼ぐにはもちろん、敵を撃ちそこねたときの保険として、敵一人に2発は撃ちこむようなクセをつけよう。「一人につき複数の弾を撃ちこむ」ことは、いきなりステージ1から有効。

例えば、後半の分岐後のハイウェイ。ここでは、カーチェイスとなるが、車内から撃つために敵の位置が敵を視認した時点と発砲した時点の誤差で弾が外れてしまう。

このときに保険でもう2～3発、1発めとはズラし気味で撃っておけば当てやすい。ハイウェイでは必須のテクなので覚えておこう。

STAGE1・難所ピンポイント攻略

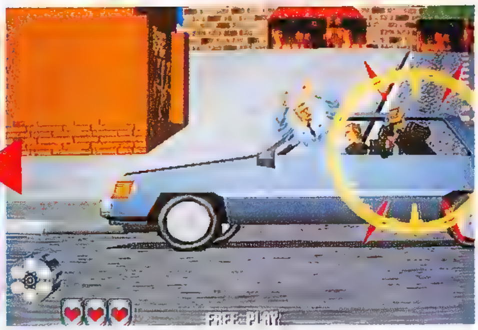
ステージ1は、さすがに難度も甘いので、難所のみに絞って解説していく。



この車、タイヤを撃てばパンクしてひっくり返せる。



カベにかかったカンバンにマシンガンが隠されている。



ここは出現即撃たずに少し待つと狙いやすくなる。

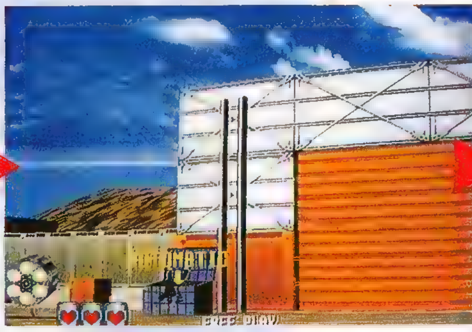

右下に一瞬現われる奴がライフを持っている。



トラックの中から計4人。狙いにくいので連射で。



なんだと!?コノヤロウ。ぐっちょんぐっちょんにしたるで。



ハイウェイを降りてしばらくしたところに。ボス戦で必須。



ハイウェイの終りぎわ。左マドの敵の直後だ。

おまけ① プレイヤー登場の組み合わせ

2人同時プレイのとき、デモが変化することに気付いたかな?実はセレクトするステージによって違うのである。ここでは、その組み合わせを公開しよう。

●ゲームを開始したのが…、

☆ステージ1なら
1P＝レイジ
2P＝ジャネット

☆ステージ2なら
1P＝スマーティ
2P＝ジャネット

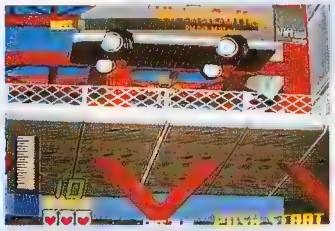
☆ステージ3なら
1P＝レイジ
2P＝スマーティ

なお、例外としてエクストラステージ(最終面)は必ず、1P＝レイジ、2P＝スマーティの組み合わせとなる。

どのステージを最初に持って来たかによる難易度の変化はない。つい今しがた、エクストラステージ、という表現が目についたと思う。これは、全3ステージクリア後に現れる。

前作VC1では、1→2→3と順番にステージクリアしないと、エクストラステージが出なかったが、VC2ではどの順でクリアしても3ステージ終了後に必ず出現する。

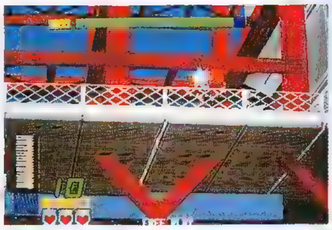
エクストラステージには、お約束の「奴」が再びバーチャコップたちに戦いを挑んでくるぞ。攻略の最終回で登場するのでお楽しみに。



これも投げるまで判定ナシ。破壊後ボスを撃て!!



で、こう投げてきたときにドラム缶をつぶせ。


このときドラム缶にやられ判定はない。ボスを狙え!!

おまけ② リロードのコツ

銃のリロードは大切な要素。このリロードには少しコツがある。要は、リロードしたいときに画面外に空撃ちすればOKなのだが…。**少しでも素早くリロードしたいのなら、モニターの左側(2P側なら右) or 画面下へ向かって撃とう。**

ほんのコンマ何秒しか違わないかもしれないが、体感スピードははるかに速い。私は画面下をおすすめする。こっちだと、リロード後に照準をピタリと合わせやすいからね。

アイテムの名称とその効果

●マシンガン (装弾数＝30)
トリガーを引き続けると弾が出続ける。リロードはできず、弾を使い切るとなくなる。

●ライフル (装弾数＝24)
トリガーを引くごとに3発ずつ発射。これも使い切った時点でなくなる。

●ショットガン (装弾数＝6)
弾の命中する範囲が大きくなる。リロード可で、被弾 or ステージクリアするまで有効。

●マグナム (装弾数＝6)
傷害物を貫通する弾を撃てる。壁ごしの敵を撃つことも可能。リロードもでき、被弾 or ステージクリアするまで使用できる。

●オートマティック (装弾数＝15)
特に効果はないが、普段の装弾数が6なのに約2倍のキャパシティになると考えればよい。敵がわらわらでてくるところや、ボスが弾を鬼のように撃ってきてリロードするヒマも惜しいほど連射したい、というときなどのいわば極地向き。リロード可で、被弾 or ステージクリアするまで有効。

●ライフ
プレイヤーのライフがひとつ増加。これを持っている敵にはサイトがつかず、一瞬で消えてしまうような奴が持っている。ただし、MAXは9で、それ以上は増えない。


FIGHTING VIPERS
ファイティング バイパーズ
新たな伝説の序曲。
吹き飛ぶ！ 砕け散る！ 破壊する感覚が新しい！ CG対戦格闘ゲーム。
街の片隅で今日も熱い闘いが始まる！
リングアウトのない超ド級の戦いがプレイヤーを吹っ飛ばす!!
© SEGA 1995
驚異のハイスピード
ロボットバトル登場！
電 脳 戦 機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
バ ー チ ャ ロ ン
コンピュータ・グラフィックスの描き出す
スピードとスリル……。
セガサターン発売1周年記念・第1回「ゲームの日」11/23記念
としまえんVSセガサターン 娯楽の殿堂対決(仮)
1995年11月23日㈷～25日㈯ 10:00～17:00予定
※開催時間について変更される場合がございます。
セガサターン新作ソフトのタッチ&トライコーナー
セガサターン版「バーチャファイター2」ゲームトーナメント
セガ最新型アーケードゲーム体験コーナー
オリジナルグッズ即売コーナーなど様々なイベントが盛りだくさん!!
入手方法など詳しいことは、フリーダイヤル0120-012235 セガお客様相談室までお問合わせ下さい。
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700(国内販売事業本部)
©SEGA 1991



サイバーボッツ&パワードギアの熱烈なファンたちへ

永久保存版

ゲーメストムックVol.20

サイバーボッツ 設定資料集(仮)

誰もが気になるVA（ヴァリアント・アーマー）の詳しい設定を、カプコン開発スタッフの特別描き下ろしイラストや秘蔵のイラスト、没イラスト、VAのデータなどによってこれでもかというぐらいに、迫力A４サイズでドドド――と大・公・開！
「わらわの最後のお願いじゃ♡　悪いことは言わん、今すぐ予約しに書店へ急ぐのじゃ！」（デビーからのお願い）



12月４日(月)発売!!

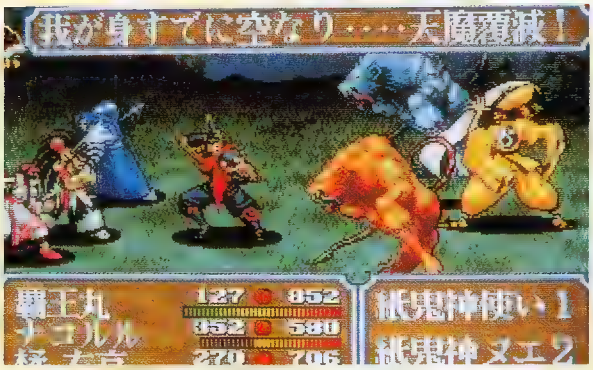
予価1800円（A４判128ページ／折り込みポスター付き）

ゲーメストEX12月号は
な・ん・と!!
特集4本立てだ!!

巻頭大特集!

SNK2大スクープ

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



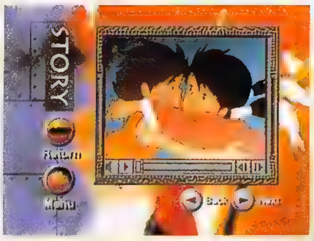
表紙連動特集!!

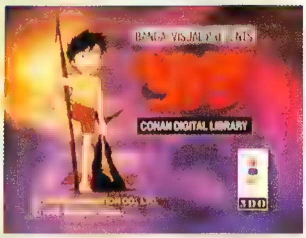
戦国サイバー
藤丸地獄変



メーカー新作特集!!

バンダイビジュアル
お薦めの3本!!





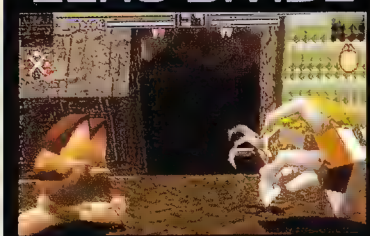
マクロス DIGITAL MISSION VF-X
RETURN TO ZORK
未来少年コナン

攻略大特集!!



ときめきメモリアル
~forever with you~

ZERO DIVIDE





ワールドアドバンスド大戦略

ほか

定価550円(税込み)

発売中!!


BANPRESTO
ぴっくる
ぴっくる
ゾム
ピピ
モコ
ガババ
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111


METRO
ぷるるん
ぴっくる消して
お宝いただけ！
す〜ぱ〜ぴっくる
お宝
ぴっくる
DEAD
LOCK
ぴっくる
©1995 METRO CORPORATION. © BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
好評発売中！
業務用ビデオゲーム

特集

ちょいと気になるゲーセンのお値段

今回の特集「ゲームセンターのお値段」は、ボタンやレバーの値段から、筐体、メダルゲームの価格までを徹底調査。最終的にはゲームセンター1軒の値段を見積もってしまおうという大胆企画なのだ！「あれっていくらなの？」という君の悩みも一発解決してしまうぞ！

大型筐体



スピードキング

体感レベルの上昇にしたがって、値段もグングンUP!

12,800,000円

さーて、一番値段が気になるのがこれらの大型筐体。「きっと高いんだろーなー」と思っていた君。値段を見て溜め息をついたんじゃないかな。



アルペンレーサー

一年中スキーができるなら安いかな？

2,250,000円



これは2シートタイプ×2で4シートタイプの値段。

4,500,000円

レイブレーサー



クールなゲームだけど、値段はとってもホットだ。

737,500円

クールライダース

ゲーセンのお値段

デンジャラスカーブ



ワールドダービー



サイバーサイクルズ	4,200,000円	(ナムコ)
クールライダース	737,500円	(SEGA)
レイブレーサー	4,500,000円	(ナムコ)
インディ500	1,997,500円	(SEGA)
デンジャラスカーブ	2,225,000円	(TAITO)
アルペンレーサー	2,250,000円	(ナムコ)
ヘンリーエクスプローラーズ	1,380,000円	(コナミ)
スポーツフィッシング2	1,950,000円	(SEGA)
スピードキング	12,800,000円	(コナミ)
エアーコンバット22	2,100,000円	(ナムコ)
R360	18,000,000円	(SEGA)
デザートタンク	2,350,000円	(SEGA)

メダルゲームの価格

ワールドダービー	25,000,000円	(SEGA)
チキチキマシーン猛レース	3,725,000円	(SEGA)

クレーンゲームの価格

NEW UFOキャッチャー	1,150,000円	(SEGA)

メダルゲーム

大型筐体に負けず劣らず高価なのがメダル筐体。特に、レースタイプのメダルゲームは数千万円もするのだ。

クレーンゲーム

今やゲームセンターになくてはならないクレーンゲーム。一番普及しているタイプだけを掲載したんだけど、この値段を高いと思うか、安いと思うかは君次第だ。

スポーツフィッシング2



UFOキャッチャー



ヘンリーエクスプローラーズ



スーパーメガロII



NEO-50



バーサスシティ



普通　筐体

NEO-29



普通筐体

NEO-25	450,000円	(SNK)
NEO-29	500,000円	(SNK)
アストロシティ	250,000円	(SEGA)
バーサスシティ	475,000円	(SEGA)

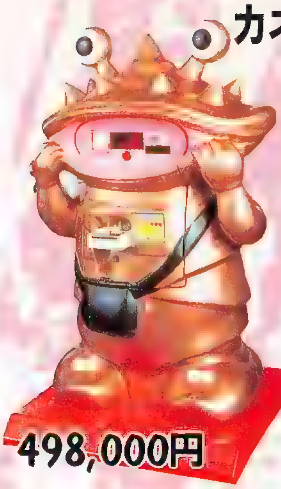
プロジェクタータイプ

NEO-50	1,120,000円	(SNK)
スーパーメガロII	1,475,000円	(SEGA)

ゲームセンターの中でも一番なじみ深い商品だ。SNK製の筐体が高いのは、中にMVS(NEO・GEOに対応するシステム)が入っているから。対戦プレイが2倍面白くなるバーサスシティは、価格も2倍だ。プロジェクタータイプは、予想通り高価だった。

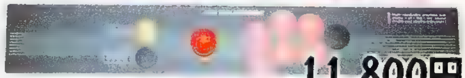
ゲーセンのお値段

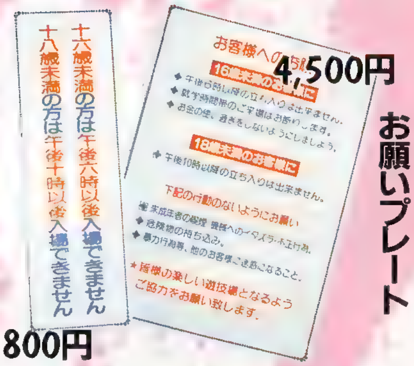
ゲーム筐体だけではゲームセンターはやっていけない。これらの商品があってこそ、みんな気持ちよくプレイできるのだ。それにしても、カネゴンタイプの両替機は使うと得した気分にならないか?


カネゴン両替機
498,000円


スツール普及タイプ
4,800円

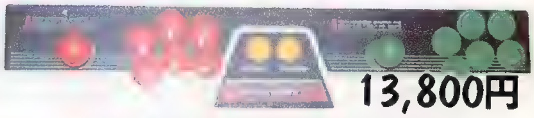

スピードホッケー用マレット
スピードホッケー用パック
2,600円
535円

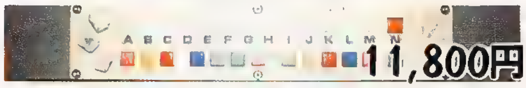

11,800円
アストロ用1L7Bマルチパネル



風営プレート
2,800円
お願いプレート
4,500円

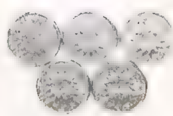

SSBグローブ
15,000円


13,800円
アストロ用2L12BSTF


11,800円
コトブキ　麻雀パネル


ワニワニハンマー
4,800円


1,200円
ジョイスティック セイミツ


9円
メダル

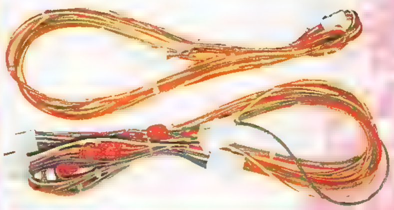
部品・周辺用品価格

アストロ用2 L12BSTF	13,800円	リバーサービス
対戦用1L7Bマルチパネル	11,800円	リバーサービス
アストロ用麻雀コンパネCR	12,800円	リバーサービス
エアロ用2L 12BSTF	11,800円	リバーサービス
エアロ用麻雀コンパネCR	12,600円	リバーサービス
コトブキ麻雀パネル	11,800円	リバーサービス
コンボイス	13,800円	リバーサービス
メダル機用DXイス	16,800円	リバーサービス
スツール普及タイプ	4,800円	リバーサービス
風営プレート	2,800円	リバーサービス
お願いプレート	4,500円	リバーサービス
SSBグローブ	15,000円	リバーサービス
ワニワニハンマー	4,800円	リバーサービス
スピードホッケー用マレット	2,600円	リバーサービス
パック	535円	リバーサービス
カネゴン両替機	498,000円	バンプレスト
F−2000D(メダル貸機)	1,650,000円	(SEGA)
コインカウンターCS-20	158,000円	リバーサービス
トルグSW	150円	リバーサービス
ボタンØ24S 2差し込みタイプ	130円	リバーサービス
ボタンØ30S 2ネジ・差し込みタイプ	150円	リバーサービス
ボタンØ30RSネジ・差し込みタイプ	380円	リバーサービス
ジョイスティック　三和	1,500円	リバーサービス
ジョイスティック セイミツ	1,200円	リバーサービス
ジャマジャマ変換コネクター	2,000円	リバーサービス
VF用対戦ハーネス	11,800円	リバーサービス
アストロ用ノイズガード	880円	リバーサービス
メダル各種	9円	リバーサービス

ちょっとこぼれ話

もう、ほとんどのゲームセンターでプレイすることができるレースゲーム。筐体の値段を見ても、まるで実車並み。これで元が取れるの?と、不思議に思ってしまうところだけれど、これが大丈夫らしい。他のゲームに比べて、クレジットが少々高め、ということもあるけれど、やはり幅の広いユーザー層のおかげといえる。筐体の人気も、生産がおいつかないほど高く、某メーカーではショーに展示されていた筐体が、翌日にはすでに出荷…。なんていう一幕もあったらしい。


ボタン各種


VF用対戦ハーネス
11,800円


ノイズガード
880円

今回、取材に協力してもらった「リバーサービス」さんでは、個人向けにも筐体からボタンまで、ゲーム機器全般を扱っているぞ。ほしいと思ったら、とりあえず連絡してみよう。

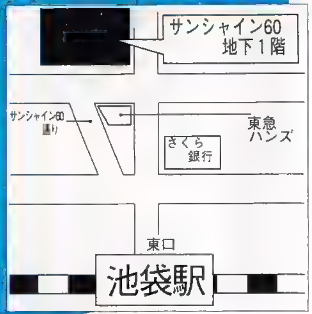
福岡本社　0492(43)1238　大阪営業所　06(319)6007
東京営業所　03(5256)6458　沖縄営業所　098(888)3717

ゲームセンターを丸ごと買ってみよう①

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

DATA

〒171東京都豊島区東池袋３−１−４
サンシャインシティ文化会館Ｂ１
ＴＥＬ:03-3983-0618
店舗面積:約250坪
従業員:12人



※価格はすべて編集部調べです。



左側が店長さん。気軽に声をかけてみよう。

でっか〜いゲームセンターだ!

サンシャイン60といえば、あの高いビルディング。その地下一階にあるゲームプラザ・ザ・ゴリラは、ビルに負けないほど大きなゲームセンターなのだ。

広々としたお店のいいところとは、色々な種類のゲームが豊富に置いてあって、ゆったりとしたスペースでプレイできるところ。ゴリラは、まさしくそんなゲームセンターだ。ずら〜っと並んだ筐体はまさに壮観。大型筐体はもちろんドライブ、ガンシューティングタイプも新旧そろっていてちょっとしたゲーム博物館という感じだ。

え?おおげさじゃないのかって?とんでもない、ゴリラにはあの「空手道」や「ハイパーオリンピック'84」があるのだ。それだけじゃない、ナムコの球速測定マシーン「PITCH IN」やタイトーの「TOP LANDING」まである。これって、かなり値段が高そうだよね。

あと、ゴリラになくてはならないのが「ゴリラ」巨大ロボット(頭だけ)。今は故障中だけどぜひ探してみよう。

■一般筐体　94台

ここでも筐体の優勢はアストロシティ。基板は、古いものも多いので概算価格でゴメンナサイ。

筐体価格　23,000,000円
基板価格　約9,000,000円

合計 約32,000,000円

■大型筐体　49台

(ドライブ、ガンシューティングなど)



スターブレードやワニワニパニックなどのタイプのゲームもここに入っています。

合計 61,998,000円

■ゴリラ　１匹

ゴメン、作られたのが15年前なので価格は不明だ。でも、かなりすることは確か。



■プロジェクター式筐体　10台

・NEO-50　　２台
・メガロシティ　８台









■クレーン・プッシャータイプゲーム　13台

いわゆるUFOキャッチャーなどと呼ばれるゲームなのです。

合計 14,950,000円

■ファミリー向けのゲーム　43台

場所が場所だけに、家族連れも多いから、必需品だね。

合計 17,200,000円

■その他のゲーム

空手道、Dream Catcher、SHOOT AWAY Ⅱだけ、特別に集めてみました。これなら家に１台欲しい?

・空手道(現在の市場価格)
約10,000,000円
・Dream Catcher
1,700,000円
・SHOOT AWAY Ⅱ
1,250,000円

■メダル・占いゲーム　24台

44,000,000円

■室内設備

椅子や両替機、灰皿などなど、僕たちが快適にゲームできるようにしてくれるアイテムだ。

約10,000,000円

■ネズミ対策費

筐体内に巣を作って、ショートしてしまったこともあるとか。特別にお金はかけていないけれど、何かあったときにはかかる費用だ。



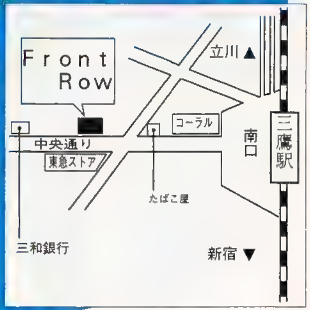
合計金額のαは、ゴリラのロボットと店内の内装、人件費などの経費のお値段。このαだけで、軽く表示金額ほどあるのだ。それだけ「快適さ」にお金をかけているということ。ゲームセンターに感服!!

合計 197,148,000＋α円

ゲームセンターを丸ごと買ってみよう②
Front Row

DATA

〒181東京都三鷹市下連雀3丁目34番4号
TEL.:0422-71-7816
店舗面積:1F37坪、2F70坪
従業員:27人



※価格はすべて編集部調べです。

カネコの直営店なのだー

今回取り上げるゲームセンターFront Rowは、あのグレート1000マイルズラリーでおなじみのカネコの直営店。その良さを一言で表すなら「超かっこいい」だ。まず度肝を抜かれるのが、入り口のスーパーカー。これだけでも、お金がかかっていそうだよね。それに、ひょいと上を見れば、なんとFM放送局が。うーん、まさにハイブリッドゲームセンターだ。

お店の構成は、1Fがビデオゲーム、2Fがメダルゲームが中心になっている。1Fには人気ゲームはもちろん、カネコの最新ゲームも設置してあるから要チェック!そして、内装も「実はそんなに費用はかかってないんですよ」と言うゲームセンター担当金子さんの言葉が信じられないほど凝っている。

目に優しい間接照明、ビデオ上映、プロジェクターによるゲーム画面の投射。さらに、2階にはコインゲームと一緒にTea Roomまであって、デートにも最適。かっこいいゲームセンターは、ゲーム以外のところにもお金がかかっているのだ。



27人いる店員さんは、店長さんを含めてすべて女性だぞ。

■両替機　5台



ゲームセンターには欠かせないアイテム。タイプも色々あります。

合計 約1,250,000円

■室内設備

合計 約20,000,000円



椅子、ごみ箱、灰皿、プロジェクターなどなど。プロジェクターとかは、Front Rowならではだ。

■UFOキャッチャー＆その他

・UFOキャッチャー　2台
・メダルゲーム　70台
・ピンボール、占いなど　10台



合計 約40,000,000円

■ピオアース(コニシ株式会社)

テレビ画面の汚れや静電気を取ってくれる優れもの。うれしい心配りだ。





19,800円 (4ℓ入り)

■一般筐体　37台



一番多いのはアストロシティ。この筐体はどのゲームセンターでも人気が高い。

筐体価格　約9,250,000円
基板価格　約8,000,000円

合計 17,250,000円

■プロジェクター式筐体　4台

合計 約5,190,000円

■大型筐体(ドライブものなど)

・デイトナUSA(SEGA)　2台
・サイバーサイクルズ(ナムコ)　2台
・セガラリー(SEGA)　2台



合計 32,000,000円

■スーパーカー(フェラーリ512BB)1台



35,000,000円

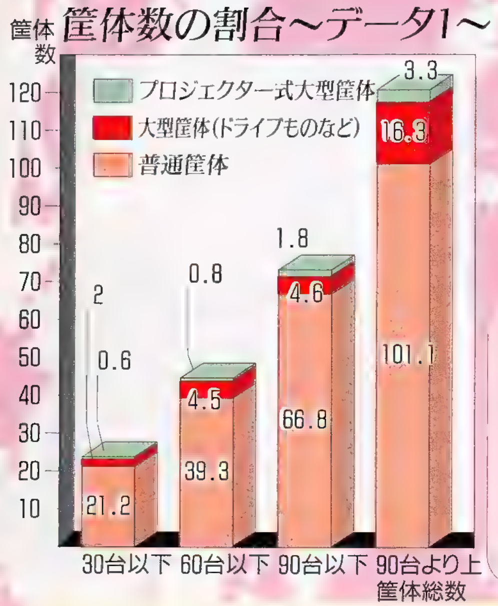
実はこの値段、FM放送設備は入っていないのだ。でも、これだけの金額。みんな、がんばって貯金してゲーセンオーナーになる?

合計 150,709,800円

ゲーセンのお値段

さて、この企画のしめくくりってことで、前に、編集部で作成してみたこのデータを見てほしい。筐体の総数を基準に、どのくらいの規模ならいくらくらい資金がかかるものなのかってところをまとめてみたので、参考にしてみてね。

※これらの表は、ハイスコア店に協力してもらい、編集部で集計したデータをもとに、編集部で独自に作成したものです。



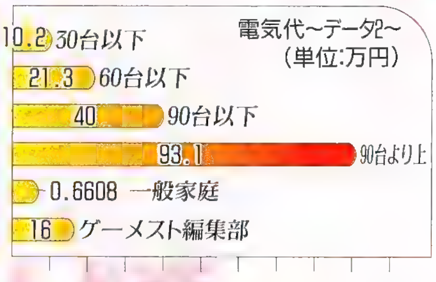
データ1 筐体

やはり、プロジェクター方式、ドライブものなどの大型筐体は、全体の筐体数に比例して多くなるようだ。敷地面積などを考慮すると、この結果は当然だろう。

筐体のメンテナンス期間は、レバーやボタンに故障が生じた際に随時行うという回答が最も多く、月に一回という回答が続く。意外に多いのは3～5日に一回行うという回答で、中には、毎日メンテナンスを行っているという感心なゲームセンターもあった。それだけ、故障が多いということなのかもしれない。

レバーやボタンの消耗が激しいのは、圧倒的に格闘ゲーム。そして、クレーンゲームのアーム部分、シューティングゲームのボタン、ドライブゲームのハンドルやブレーキと続く。

特に、格闘ゲームは台を蹴ったり叩いたりというマナーの悪いプレイヤーがいるために、筐体自体の傷みも激しいらしい。心当たりのある人は、注意しよう。



データ2 電気代

別に意図した訳でもないのに、電気代の平均額がきれいに倍に倍にと増えていくグラフができあがってしまった。

筐体数が30台以下のゲームセンターの平均額は10、2万円と、これは納得のいく値だと思うが、筐体数が90を越えるゲームセンターともなると、その電気代平均額は93、1万円。一般家庭が月に使用する電気代が6608円（東京電力調べの一般家庭の電気使用量280。4Kwhを、15Aで契約している場合として計算）ということと比べて、その使用量を想像してほしい。

ちなみに、筐体4台、デスク・ラップトップパソコン合わせて10台前後が昼夜を分かたずフル可動をしている我がゲーメスト編集部の月の電気代は、約16万円。いやあ、中規模のゲームセンターにもかないませんな。

余談ではあるけれど、アンケート集計時の最高額はなんと200万円！まさに電気とともにある業界なのだ。

データ3 設備費

ゲームセンターの設備にかかる費用には、やはり店内の雰囲気や客層によって、同じ規模の店であっても大きなばらつきがある。

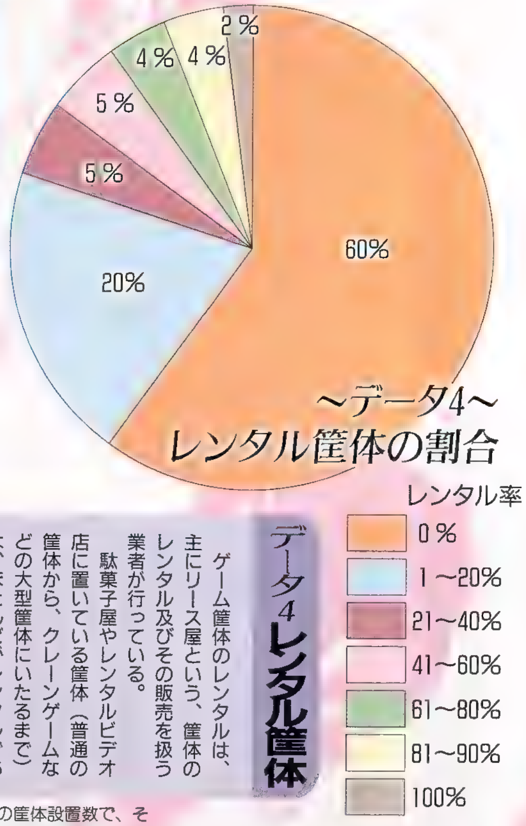
筐体のレンタル率によっても、かなりの違いが出るので、一概に大きなお店だからといって、設備費が高いかというと、実はそうでもない。同じ大きさの店舗同士でも、8倍近い開きがあったりするのだ。

それでも、やはり大きな店舗を持とうとすれば、それなりに資金が必要なことは、表を見ればわかる通りである。

ちなみに、こちらの最高額は6億円。結構、億単位の資金をかけている店舗が見受けられた。

今回は触れていないが、この他にも、営業許可証や維持費、土地にしても風営法の関係で商業地域でないといけないなど、一口にゲームセンターといっても大変なことはいろいろあるのだ。

	設備費～データ3～(単位:万円)
30台以下	1733.3
60台以下	2955.6
90台以下	7500
90台より上	15222.8



データ4 レンタル筐体

ゲーム筐体のレンタルは、主にリース屋という、筐体のレンタル及びその販売を扱う業者が行っている。

駄菓子屋やレンタルビデオ店に置いている筐体（普通の筐体から、クレーンゲームなどの大型筐体にいたるまで）は、ほとんどがレンタルである。

レンタルの期間は、場合によってまちまちだが、大抵は約1年、新品の筐体だと3年ぐらいがほとんどで、オーナー（ゲームセンター側）が、場所、電気代、人件費等を負担する代わりに、リース側は、その筐体の売り上げの3～5割を支払うことになる。

その際、売り上げがよければ、オーナー側がそのまま筐体を買い取ったり、といったことが行われる。

これにより小規模のゲームセンターでも、高価な大型筐体を置くことができる、などという利点が生まれるのだ。

というわけで

ゲームセンターのお値段、どうだった？「ゲーム筐体の数×筐体の値段」というお金がゲームセンターの一部でしかないっていうことがわかってもらえたかな。静電気防止剤からネズミ対策費、筐体の画面に反射しない特殊な蛍光灯などなど、ゲームセンターにはみんなが快適にプレイできるための工夫がたくさん詰まっていて、そのために使っているお金も半端じゃないのだ。今までゲームセンターで何気なくプレイしていた君も、これからはじっくり観察してみよう。

そして、金額を見てため息をついているだけでなく、この特集を見ながら君独自のゲームセンターを考えてみるのはどうかな？

※各表に「30台以下」「60台以下」「90台以下」「90台より上」とあるのは、集計に協力してもらったゲームセンターの筐体設置数で、それに対応する各データは、その台数にあてはまる店のデータを平均化したものです（例：筐体数が31台以上60台以下の店の電気代は、平均で21.3万円）。

ILLUSTRATIONS は11月2日



いったい どういう本なのか

ミッキー　さて今回このページでは11月2日に発売となるカプコンイラストレーションズの実態にせまるべく、編集担当アナーキャー松井を呼びよせてみました。さて、アナーキャーさん。
アナーキャー　なんかイタコの口よせしてるみたいないいかただね、そりゃ。
ミッキー　いいじゃん、別に。このカプコンイラストレーションズってどういう本なの？
アナーキャー　わかりやすくいうと、カプコンのアーケードゲーム用に描かれたイラストの画集だね。
　カプコンにはデザイン室という部署があって、そこのスタッフの人たちが作品ごとにイラストを描いてるんだ。そのデザイン室の作品集というのがコンセプト。なので、収録作品もデザイン室発足以降のものが中心になる。だいたい1992年のバースあたりからが対象になる。ただ、ファイナルファイトやキャプテンコマンドーなんかの人気作品は収録対象になってるよ。

その内容に迫る

ミッキー　で、どうなの？
アナーキャー　ZABADAKの吉良さんの新作アルバム、賢治の幻灯を聴いてるんだけど、これがよくて。
ミッキー　それが？
アナーキャー　で、それ聴きながらカプコンイラストレーションズの編集作業をやってると、もう幸せで。
ミッキー　ほう。
アナーキャー　いや、まじで今回の本はすごいと思うよ。とりあえずカプコンさんからもらったイラスト類を整理してるんだけど、オレも初めて見るってやつがけっこうあるしね。
ミッキー　いわゆる未発表作品ってやつね？
アナーキャー　そう。特にモノクロ作品はほとんどすべて初公開なんじゃないかな。各種ラフスケッチをはじめ、劇場用アニメの参考用に描かれたものや、あと藤原京アニメの設定とかね。ここらへんはイラストを描く人たちにとってもかなり参考になるんじゃないかな？
ミッキー　藤原京アニメ？
アナーキャー　今年の初めに奈良でおこなわれた奈良博のカプコンブースで上映されたアニメだよ。そうか、関西圏以外の人はあまり知らないかもね。これ、カプコンデザイン室の人が直接キャラクターデザインをしてるんだ。内容的には藤原京にリュウたちがタイムスリップして～というようなNHK教育みたいなものなんだけど、結構絵のレベルとか高くて。幻のアニメといえるこの作品の設定も、掲載するんだよ。
　ちなみに、この作品の超貴重ビデオを、この本では10名に読者プレゼントしちゃう予定。
ミッキー　なるほど。

あれもこれも

ミッキー　ほかになにかウリはあるの？
アナーキャー　もちろん。描き下ろしイラストもけっこう描いていただいたし、厳密には描き下ろしではないんだけど、エレメカの景品用のイラストなんかは結構初めて見るって人も多いんじゃないかな？
ミッキー　ほほう。
アナーキャー　それにストIIコンプリートファイル、っていう本に描き下ろされたイラスト類なんかも再録。あとカプコンが出していたクラブカプコンというカプコンのファン対象に配付していた本にもデザイン室の人たちが結構イラストとか描いてて、それもちゃんと収録しているぞ。ここらへんも結構見たことないって人はいるんじゃないかな？
ミッキー　へえ、そういうのもあったんだ。
アナーキャー　あと、基本的に全部のイラストの担当者名と主な作品に対するコメントも収録してる。これで、このイラストとこのイラストはなんとなくタッチが似てるけど、同じイラストレーターの人なのかなあ、とかの疑問も一気に解決だ。
　そのほかにも、デザイン室のメインスタッフの人たちへのロングインタビューや、実際に絵が完成するまでの過程を追ったコーナー、さらにはカプコンさん描き下ろしの怪しいマンガなどの企画が目白押しでラッシュ状態だ。もちろん表紙も完全描き下ろし。
ミッキー　すごいねえ。
アナーキャー　うん、まじですごいって。これだけの材料がそろっていながら本の内容が悪かったら編集が悪いとしかいいようがない（笑）。
ミッキー　追い込むねえ、自分を（笑）。
アナーキャー　定価二千円は決して安い金額ではないけど、内容を考えれば絶対に損はさせないと思う。だいたいA4サイズの画集で160ページもなんてムチャすんのはウチぐらいだよ、本当に。おかげ



左ページの怪しい地図とセットで使用されていたチュンリー&リュウイラスト。よく見ると腕輪がリュウにささっとる。芸コマ。

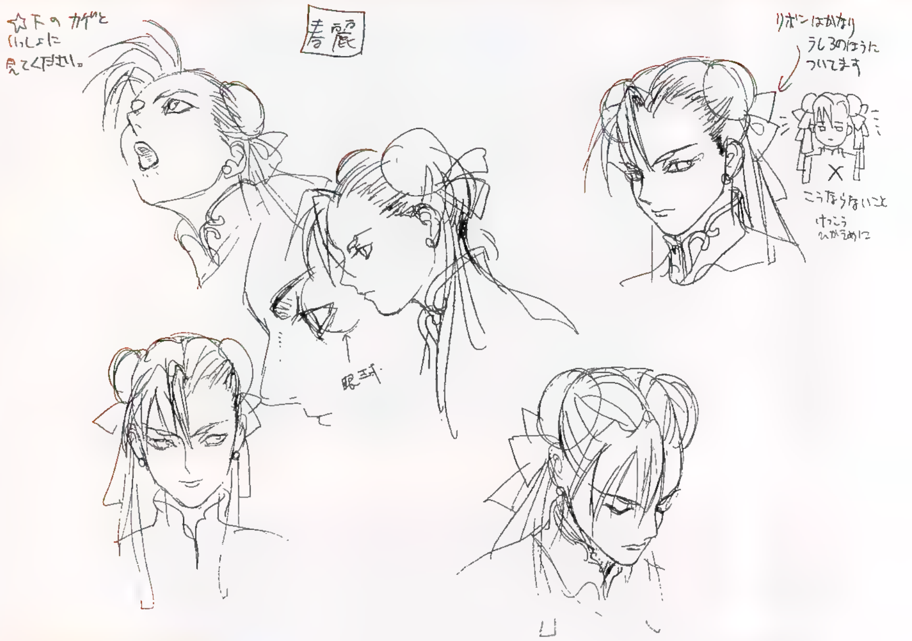
イラストレーションズ

160ページ　A 4サイズ



初公開のリンリン&レイレイのイラスト。

ゲーメストムックVol.17
CAPCOM
がやってくる!運命のその日



これはアニメの作画参考用に描かれたもの。本ではちゃんと全キャラを収録しているぞ。



ストIIコンプリートファイルという本の付録用に描かれたシャドルー秘密基地。その全貌を知りたくば本買ってね。

乞うご期待

でこの本売れないと立場がやばい（笑）。
ミッキー 追い込まれてるねえ（笑）。
アナーキャー いや、ほんと買ってね。絶対損はしないと思うよ。で、宣伝もかねて内容の一部をここで見せちゃうぞ。

カプコン

11月2日発売 定価2000円

コンスポ

CON SPO

サターン　コンパイル　発売中　4800円(税別)

定番アクションパズル、やっとSSに登場!

ぷよぷよ通

天から宝石のように降り注がれるぷよたち。キミは何連鎖できるかな?

アーケード版ぷよぷよ通の熱も冷め切らないうちに、早くもコンシューマに登場したぷよぷよ通。まずはしっかりと見てみよう。

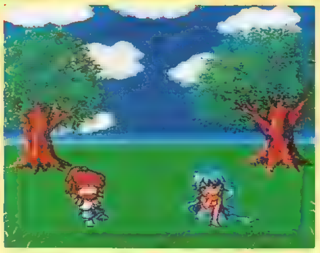
気になるところ

まず一番最初に気になるのは、敵キャラが出現してきたときの漫才デモだ。これらの漫才デモは前作からも広く楽しまれている。

このサターン版では、漫才デモが復活しているのだ。どこまでそれっぽく再現されているかは、サイドにある写真の数々を見て納得してもらいたい。



へこき漫才風なのもあれば、



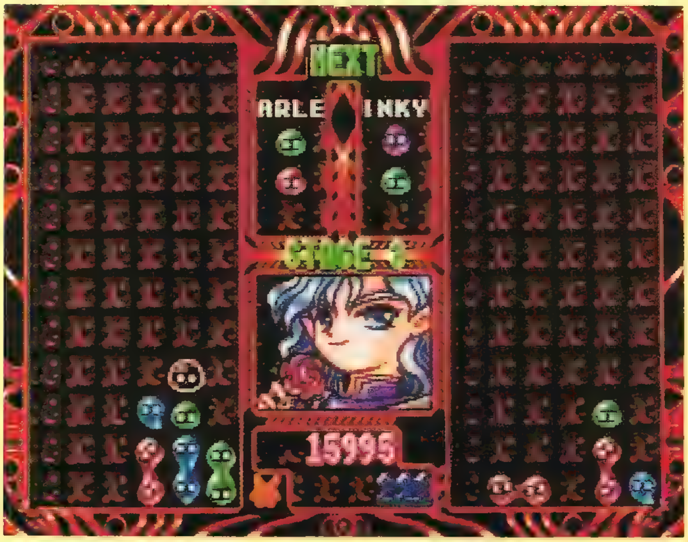
色仕掛けもある。

このバージョンUPを見よ!!

どこがバージョンUPしたか?それは、漫才デモ復活以外にも、練習モードの復活をなしとげたことである。これで、初心者のぷよ通ユーザーにも安心して自分の力の発展を試みることができるのだ。

また、そのシステムの中にも新キャラが4体追加され、よりいっそう面白く、かつ真新しさも味わえるぞ。

そして、もうひとつ復活したのが、とことんぷよぷよモード。あの、ひたすらいつまでもぷよぷよができるモードは、今度はセーブモード付きだ。ばっちりたっぷり目を充血させながら遊んでいたのも前日のものから継続してできよりいっそうとことんぷよが楽しめるぜ。



違和感はない。

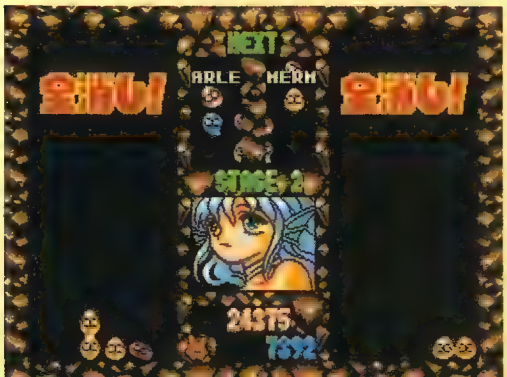


何連鎖したかわかる。優しいシステム。

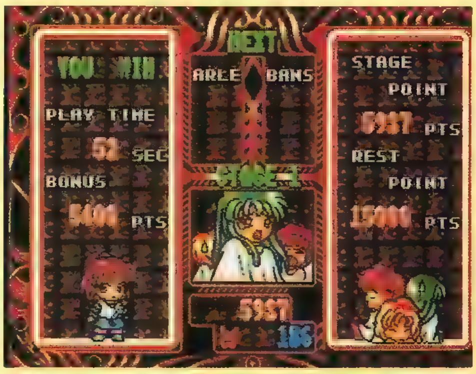
ミュージックでGO!

今回ひとつの売りとして、ゲームの屋台骨であるミュージックのことがある。あの、田中勝巳の熱いメッセージ「ずっと／そばに／いるよ」が通モードのエンディングに挿入してあるので、頭にインプットしておいてくれ。

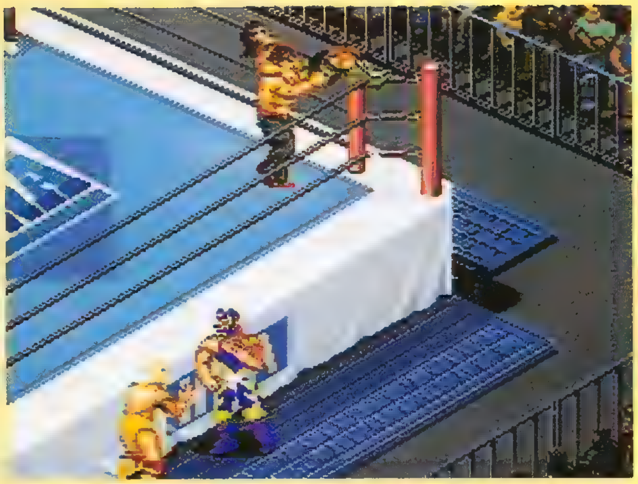
(MAN次郎)



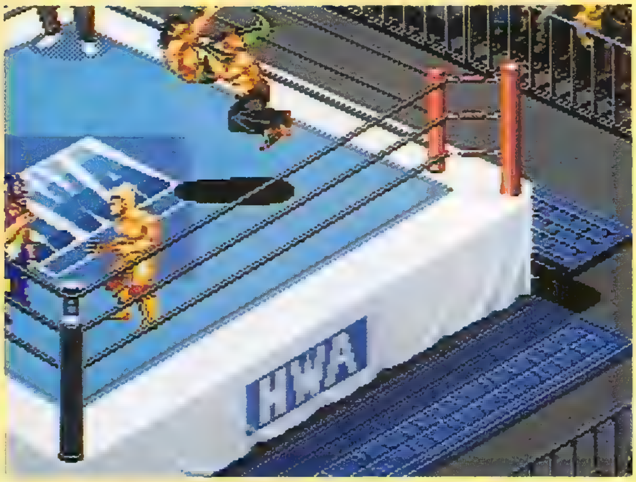
この後は早い者勝ち、いそげー。



あたしの前に敵はいない。



まずはコーナーに相手をくくりつけて、



雪崩式パワーボムだ!

SFC　ヒューマン　12月発売予定　価格未定

これぞファイプロの集大成!

スーパーファイヤープロレスリングX

©HUMAN 1995

ついに出た10作目。果たしてどこまで「プロレス」ができるのか？

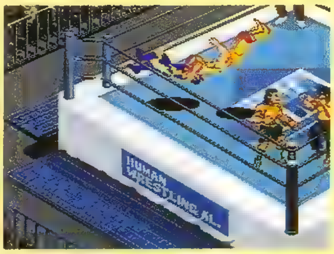
'89年にPCエンジン版「ファイヤープロレスリング」が出て以来、気合を入れて9作もファイプロを作り続けてきたヒューマンが、今度は怒涛の10作目に突入した。はたして今度はどんなことがあるのか？

はがき重視で作られたこいつ、X

スーパーファイヤープロレスリングXは、これまでのファイプロに寄せられたユーザーからの意見を参考にして作られた。そして、その中でもベスト5に入る要望が以下の5つ。もちろんこの中のすべてはファイプロXに反映されている。

1．レスラーサイズの拡大
2．ロープに振られた際の返し技の増加
3．エディット際のオリジナルレスラーの増加
4．雪崩式の技数増加
5．エディットの使いやすさの追求（特にエディットモードでは技のビジュアルを追加し、ロジック項目の見直し）

これらの項目を見ていると、今までのファイプロのさらに輪をかけたリアル感が、追求されたようだ。そして技数の面では、よりすごい勝負の駆け引きを感じられる。



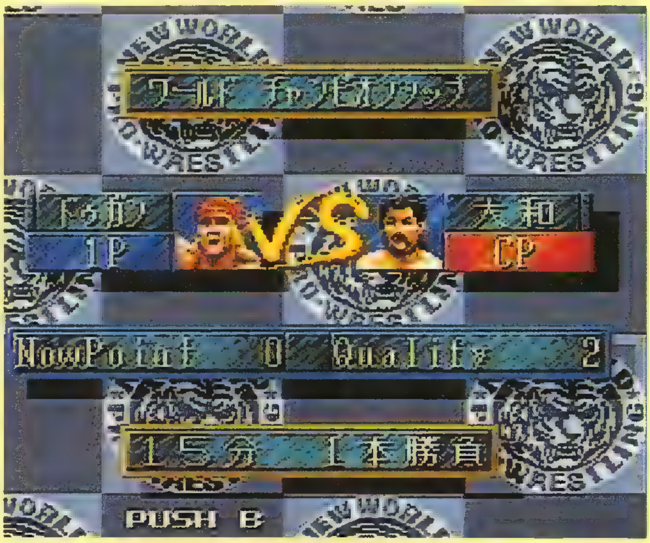
もちろん雪崩式のブレンバスターもできる。

ゲームモードの数々

それぞれどんなゲームでも、いろいろな種類の内容を選び、そこからゲームすることになっている。しかし、このファイプロXでは、そのゲーム内容があまりにも多いのだ。はたしてどこから手を付ければいいのだか、プレイヤーを迷わせるほどである。

●その1．HWA認定 ワールドチャンピオンシップ
いわゆる一人用プレイ。シングルやタッグで、それぞれの王者を作り上げる。

●その2．ワンナイトドリームマッチ
それぞれ自分で使うレスラーを選び、コンピュータや友達と対戦するモード。



コンピュータに負けるな!

●その3．エキサイティングトーナメント
コンピュータを含む3～16チームによる、優勝トロフィーを懸けたトーナメントモード

●その4．メガファイトリーグ
コンピュータを含む4～32チームによって行われる総当たりリーグ戦モード。

●その5．五人対五人のイリミネーションマッチ
名前からしてわかるとおり、1チーム5人の勝ち抜き戦モード。

●その6．ハイパーバトルロイヤル
レスラー4人で同時に闘う乱闘モード。

●その7．レスラーエディット
このゲームのウリのひとつで、レスラーのリングネーム、顔、体型、コスチュームの形、色から装備、内部のパラメータ、属性データ、思考パターンにわたり作成するモード。
その中にはエディット専用の顔データも用意され、より多彩なレスラーを作ることが可能だぞ。

（MAN次郎）



名前も付けられれば、



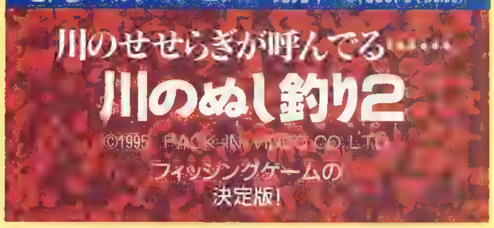
技のセレクトもできる。

コンスポ



タイトル画面。Aボタンを押したままにすると水族館モードに。

SFC　パック・イン・ビデオ　発売中　9,800円(税別)



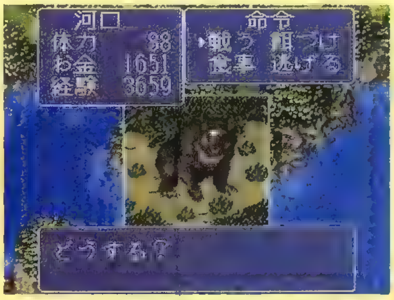
近ごろ密かに釣りが流行している。日曜日には2人で釣り堀へ、なんてカップルもいるらしい。「釣りゲーか、興味ないね」という若者よ！　それは早とちり、早合点というものだ。このゲームは"2"というだけあって前作（『川のぬし釣り』SFC）をプレイした人ならご存じかもしれないが、立派なRPGなのである。

一家だんらん、そして愛する家族のために

はじまりは緑の美しい山奥の村、とある一家4人のだんらんから。キミはその中のだれかとなって川の「ぬし」なるものを求めて旅立つことになる。なぜか？　その理由は四者四様。また誰を選ぶかによって最終目的も変わってくるのだ。キャラクターはおやじとかあちゃんと息子とその妹。初期のステータスには全員差がないので誰で始めてもいいだろう。…と思いきや、それぞれのラスボス（といっても魚だけど）である「川のぬし」の強さに比例して道中の敵の出現率が変化するので、楽しい旅になるか、死と隣り合わせの危険な旅になるかは最初の時点で決まってしまうのだ。

目指せ(?)「熊殺し」!!

このゲームでは戦闘が2種類あり、ひとつはもちろんメインである「魚を釣る」こと。魚釣りなんてやったことない…という人でも大丈夫。魚が糸を引くタイミングに合わせてボタンを押すだけ！　簡単なのだ。釣りの手法やルアーの種類、釣る魚に対してのエサなど戦略的な要素もかなりあるので、本格派な釣りキチ君でも十分楽しめることうけあいだ。でも魚を釣っても経験値は入らない。それじゃRPGじゃないぞ、おい…。そこで登場するのがもう1つの戦闘「自然の動物たちと闘う」ことである。普通のRPGの戦闘と違って、例えば相手が熊なら熊の体の周りにアタックするポイントがちらつき、「ここだっ」というポイントでボタンを押す！　熊を殴る！　倒れる！　経験値が入る。強くなる。クリティカルヒットのポイントは動物によってさまざまだが、いつも同じ場所を叩けるとは限らないので、運も左右する。一流の釣り師になるか、「熊殺し」の異名をとるか、それはキミ次第。熊殺しになりたいキミには、おやじでプレイすることをおすすめしよう。敵の出現率が高いのだ。安全にプレイしたいなら妹がいちばんだろう。



出現する動物たちにはそれぞれ弱点が。そこを狙え!!

ああ、懐かしきかなふるさとの…

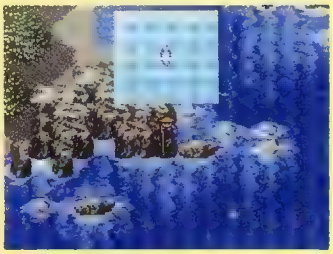
特筆すべきはそのグラフィックとサウンドである。リアルに、かつ美しく描かれた魚たちはTVというモニターを通してまるで生きているかの如く泳ぐ。美しい水や水草の水中画面などはもう環境保護団体が感謝状を送りたくなるくらい、である。やはり釣りのひとときに騒々しい音はいらない。大自然の声を聞け！ってな感じの小川のせせらぎ、鳥のさえずり…あぁ、田舎に行きたい…こんなノスタルジックな世界、ぜひ一度堪能してみてほしい。

なお、このゲームは1人でやるより1つのソフトを複数の人でかわるがわるプレイすることをおすすめする。なぜなら、プレイヤーの間で手紙のやり取りというシャレた遊びができるのだ。友達に大物を釣り上げた嬉しさを伝えるもよい、挑発するもよしだ！

また、前述したように、キャラごとにラスボスは違うので、誰かが「ぬし」を釣ってしまったら終わり、などということはないので安心してほしい。

クリアしてしまったら、いわゆる記録帳である「釣りノート」を完成させるべく全種類の魚を釣ってみよう。かなり長く楽しめそうだね。

（猫娘）

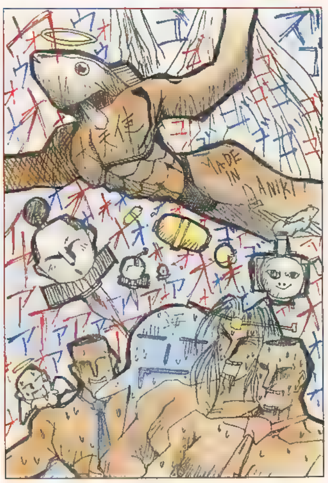

小っちゃいけど魚影が見える。ちょっと流れが急かなぁ。

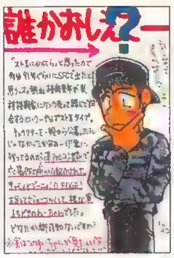

魚が掛かった!ここまできたらあとは根気で勝負だ。

飛鳥のご家庭アイランド

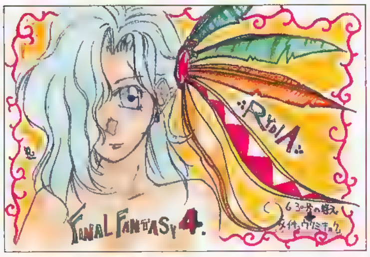
クイズ　ゲームはな〜に　読者版

今回のクイズ、当ててくれといわんばかりだけれど、ハガキから強い念を感じたので載せてみました。答えはアレです。みんなで当てましょう。
前々回の答えは、「ティーヴァ」でした。

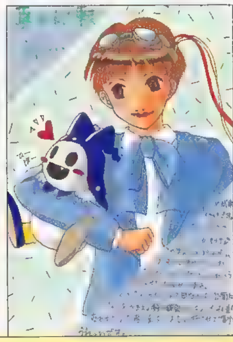

（岐阜県　CAT・S君）



（長崎県　南乃水さん）誰か教えてあげてくだされ。



（東京都　昆虫りょんべス虫君）思えばFFも進化したのう。


（栃木県　諸葛真緋織さん）彼は苦労して捕まえても、合体の足しにもならなかった記憶が…。



（千葉県　舜帝命さん）ハガキの裏のイラストが、味わい深くていいなり。ミキー…。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



デビーの花園スペシャル

ゲーメストアイランドブラック

秋深まりし今日このごろ、世間では温泉シーズン真っ盛りである。我々も暇を見ては温泉に繰り出す予定だが、ライバルは旅館のロビーなどに置いてあるレゲーゲーム。一度ハマりだすともう最後、温泉そっちのけで盛り上がりまくりである。ハッ、これではいつもの生活と変わらないじゃーん！

いよぉ、元気か。久しぶりのトロッコ松山だ。今回はサイバーボッツの攻略ページで募集したデビロット姫様イラスト特集を、カラーアイランドを乗っ取って総力特集だ。やっぱコレってカンジー。



➡（兵庫県　姫野陽介君）☆次はこの三人組が主役のゲームを希望。



➡（埼玉県　如月ゆうりさん）☆ちょっぴり広めのおデコがキュートだよね。



温泉の里でのしもでん＆オレさま。湯冷めもライバル。



⬆（栃木県　きりなが岬さん）☆若いみそらでなかなかマニアックな人生を送りよるわ。



⬆（兵庫県　鈴木紺三郎君）☆冷たそ一なところがまたたまらん、よな？



⬆（東京都　海苔たま子さん）☆ぐはっ！おみあしがマヴしいぜ。



⬆（神奈川県　藍屋キリコさん）☆ホーホホホホ！コレよ、コレ！



⬆（愛知県　猫乃希美さん）☆キミもお家で熱唱だ。



➡（北海道　鈴木康士君）☆今日の悪はエレガントでなくちゃ。



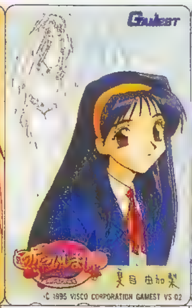
GAMEST
DOKUSHA-SAHBISU-BU
読者サービス部

ゲーメストテレカ

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'95を加え、テレカはますます充実！お気になものだけ買うも良し、マニアなキミはシリーズで揃えるも良し。



西田　みかテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-03



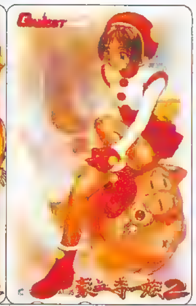
夏目　由加梨テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-02



酒井　夏美テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-01



臣士豪２テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：AT-3



豪２クララテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：AT-2



ZEROADテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：C-103



マリオン様テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：PK-2



ライバルチームテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-141



主人公チームテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-140



リアル麻雀のひみつテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：ST-28



ツインビーヤッホーテレカ
定価1300円　送料：A
通販番号：K-26



デビロット様テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：C-101



岸部　理香子テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：VS-04



メロディ・フルートテレカ
定価1300円　送料：A
通販番号：K-25



キムチームテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-147



怒チームテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-146



サイコソルジャーチームテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-145



女性格闘家チームテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-144



龍虎チームテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-143



餓狼チームテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-142

今月のむーちゃん

■最近は鬼のようなスケジュールでてんてこまい。中でも、カレンダーが結構きつい。これを書いている今、まだ8割できてない。すげー不安。発売が遅れたらみんな俺のせい?頑張るから不幸の手紙はかんべんして。

このコーナーは絶滅の危機に瀕しているむーちゃんを励ます場所です。皆さんの熱い魂の叫びをお待ちしております。



(神奈川県　だっち一君)
☆眼鏡っ娘にしたのはキミが初めて。でも俺も結構好き。きーよし！



(兵庫県　とくさん(仮?))
☆俺はこの格好だけだと洒落っ気がなくてあまりにもナンだし、コスプレみたくいろいろやってくれて良いと思うけど…どう?



(福岡県　東雲三太さん)
☆少数だけど、弟のを見て(取り上げてとも言うらしいが…)送っているお姉さん方もいるようだけど…。

1996年版ゲーメストカレンダー

一挙7点発売!!予約受付開始です



豪血寺一族



豪血寺一族'96カレンダー
定価1800円　送料：E
通販番号：AT-8

異色対戦格闘豪血寺一族のカレンダーだ!人気の村田蓮爾氏描き下ろしクララ(子供バージョン)&キースは必見!
これだけちょっと遅くできそう…だって未だイラストが…うむ、それだけ気合入れて描いてくれてるのだあ!

ヴァンパイアハンター



ヴァンパイアハンター'96カレンダー
定価1800円　送料：E
通販番号：C-116

ストⅡとは異なる対戦格闘野心作「ヴァンパイア」シリーズ最新作をリリース。
人気のムックイラストをメインにまとめました。英文ストーリーはカプコンさんに作ってもらっていて、ちょっとお得な感じ。

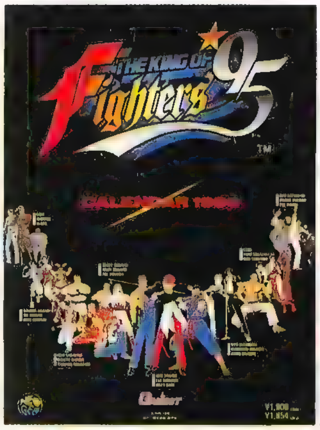
ストリートファイターZERO



ストZERO'96カレンダー
定価1800円　送料：E
通販番号：C-117

カプコンの代表作といえばこれでしょう。ストリートファイターシリーズ最新作ZEROカレンダー発売。ムック用描き下ろしイラストが格好良い!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



KOF'95'96カレンダー
定価1800円　送料：E
通販番号：SS-148

エスエヌケイの人気キャラを集めたKOFシリーズ最新作!
格好良いオフィシャルイラストと画面写真がナイスマッチ!

ネオジオギャルズ

エスエヌケイのヒット作の中から、ヒロインだけを集めた涙もの。イラストは全点描き下ろしでさらに涙はちょちょ切れもんだ。
作家陣は、さいとうつかさ、下北沢鈴成、TSUKASA JUN、嵯峨栞生、夏元雅人、七瀬葵だ!



NEOGEOギャルズ'96カレンダー
定価1800　送料：E
通販番号：SS-149

ときめきメモリアル

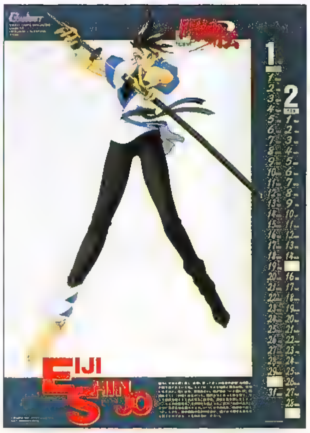
コナミの超ヒット作ときめきメモリアルを、キャッチ!しかもイラスト全点描き下ろしで作っちゃいました。
ときメモのカレンダーが買えるのはゲーメストだけ!!



ときめきメモリアル'96カレンダー
定価1800円　送料：E
通販番号：K-27

闘神伝

プレイステーションなどではお馴染みの闘神伝。そのキャラクターデザインを担当している「ことぶきつかさ」氏にイラストを頼んじゃいました!描き下ろし4点を含む贅沢仕様。
闘神伝ファンもことぶきつかさファンも納得の1作だ!



闘神伝'96カレンダー
定価1800円　送料：E
通販番号：TK-1

※ここで紹介しているカレンダーは、実際の商品と多少異なる場合があります。

GAMEST通信販売読者サービス部



ストZERO下敷き
定価300円　送料：D
通販番号：C-102



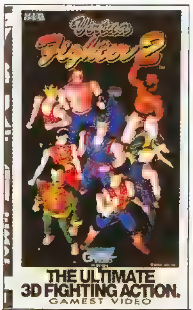
テリー革ジャン〈レッド〉L
定価39800円　送料：E
通販番号：SS-136L
テリー革ジャン〈ブルー〉L
定価39800円　送料：E
通販番号：SS-137L
テリーグローブ　M
定価3980円　送料：E
通販番号：SS-138M
テリーグローブ　L
定価3980円　送料：E
通販番号：SS-138L
餓狼伝説３キャップ
定価3000円　送料：F
通販番号：SS-139



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94ビデオ
定価6500円　送料：H
通販番号：GV-13
付録：東&紅丸ヅラSet



真侍魂ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛眼帯Set



バーチャファイター２ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY



VHダークストーカーズバトルビデオ
定価5800円　送料：H
通販番号：GV-16



ヴァンパイアハンタービデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん



餓狼伝説３ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：GV-18



ストリートファイターZEROビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：GV-19



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：GV-20
付録：京様エチケットブラシ



ウインビータオル
定価3980円　送料：E
通販番号：K-24



フェリシアタオル
定価3980円　送料：E
通販番号：C-100

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- 読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

A	何個でも	100円	D	3個まで	200円
				4個以上	400円
B	2個まで	100円	E	何個でも	500円
	3個以上	200円	F	何個でも	[illegible]
C	1個なら	200円	G	単品発送	800円
	2個以上	400円	H	何個でも	(サービス[illegible])

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：都築ナコルルテレカ１枚 ……100円(A)
龍虎２おとめ〜ずポスター１組(単品発送品) ……800円(F)
ナコルル人形３体 ……500円(E)
極バロレポパ２冊 ……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



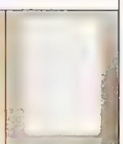
②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点



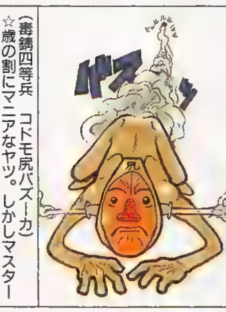
④システム手帳：30点



⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

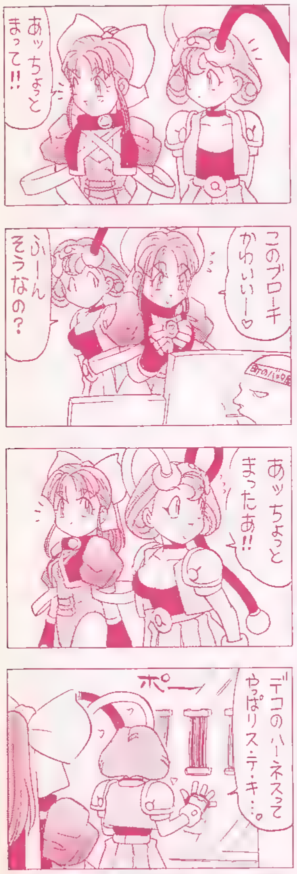
郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆四等兵　コドモ尻バズーカ）
☆歳の割にマニアなヤツ。しかしマスターグレードガンダムのスジ彫り、パテで全部埋めるかね?チミぃ。

■ど〜も。コドモっす。カレンダー７点発売！よっしゃ〜！ちなみに発売予定日は11月13日っす(豪血寺一族は24日)。でもドクサビで買うとちょっち遅くなるかも。がんばって発送するから長い目で11月いっぱいぐらいは見といてくださいっす。



11月上半期のイベントスケジュール

11月の月間イベント　マーヴルスーパーヒーローズ　5人抜き
侍魂～斬紅郎無双剣　5人抜き

3日(金)	全国大会前夜祭鉄拳2ゲーム大会（東京・大阪同時開催）
4日(土)	マーヴルスーパーヒーローズ大会（東京・大阪同時開催）
5日(日)	PS版闘神伝大会（東京・大阪同時開催）
11日(土)	VF2道場大会 当日入門歓迎!まだ上達できるぞ。（東京・大阪同時開催）
12日(日)	PS版豪血寺一族2大会（東京・大阪同時開催）
18日(土)	侍魂～斬紅郎無双剣大会 月間イベントも続行中だ。ファンが数多く集うこんな日は狙い目だ。（東京・大阪同時開催）
19日(日)	マジカルドロップゲーム大会 当然対戦トーナメントでいきます。パズラー来たれ!（東京・大阪同時開催）

11月の新製品ラインナップ

2日(木)	カプコンイラストレーションズ　2000円 CDツイパラサウンドファンタジア　2800円
6日(月)	ゲーメストムックKOF'95攻略編　1200円
8日(水)	VF2ビデオWHEEL OF FORTURE ●AKIRA by新宿蟹アキラ ●JACKY by新宿ジャッキー ●SARAH by池袋サラ ●LAU by大門ラウ ●PAI by新宿じじい ●WOLF byブンブン丸 ●JEFFRY by柏ジェフリー ●KAGE byキャサ夫 ●SHUN byK・K雪風 ●LION by町田リオン 各2900円 ※The unknown は11月22日発売!
10日(金)	VF2Act.3　(予)1280円 鉄拳2コミックアンソロジー　780円

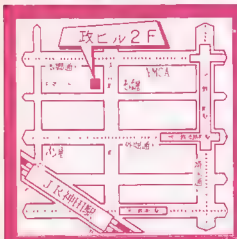
ゲ屋推薦CDコレクション③



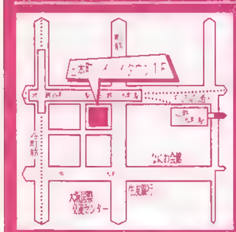
■交響詩ワルキューレ・ストーリー
VICL-8068　2800円

発売当時は冨士弘画集付きで限定版だったCDの普通版。オーケストラは「Vガンダム」などで知られる実力派千住明が担当。玄人向けの逸品。初心者はまず原曲を聴くが吉

●東京店・今月の定休日13日



●大阪店・今月の定休日13日



ハイハイタウン1F
06-775-9348
11：00～19：00

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

ゲ屋瓦板

1995.11.30
瓦板第71号

ゲ屋名古屋店ついに現る!

構想2年、ついに結実!その日は11月23日、刮目して見よ

やったー!やりました!何がやったって?それはもう何か先を読んでくれって感じ?それではインフォメゴー!

ゲ屋名古屋店開店!今度も君たちを裏切らない

そーなんです、とうとう私たち東京店、大阪店につぐ仲間が誕生するのです。11月は23日のオープンを目指してスタッフ一同がんばってます。住所は名古屋市中村区名駅4-4-19ミスズビル2F。今はこれぐらいしか発表できないからごめんね。ただこのオープンを記念してのビッグなイベントもたくさん企画中だよ。詳しくはP226へ急げ。さらに詳しい事は次号でね!

新作見参!みんな、緋雨閑丸につづけい!

11月の月間イベントは新作マーヴルスーパーヒーローズと侍魂～斬紅郎無双剣!サムスピの新作はスーパー寝耳に水状態の人も多いかな?入荷し次第強力にプッシュしちゃいます。楽しみだね。どちらも5人抜き。待ってるよ。

来年も一年中ゲームといっしょ'96年ゲーメストカレンダー

正式タイトルが決定したので早速みんなに報告するね!

■ヴァンパイアハンター発売中
■KOF'95
■ストリートファイターゼロ
■ネオジオギャル
■ときめきメモリアル
■闘神伝　以上10／30(予定)
■豪血寺一族　11／14

すべて7枚。サイズA2価格1800円（別）です。

マルゲ屋ノート通信

―いっそアフターカーニバル―

■「いまわしい」がログセになりつつある…。ヤバイな…。GSC君
（☆早く更生してください。危険です）

7/2 やっと VF2のビデオ買えました。あとは これ見て 上手く なれれば 問題なし です。
ニーオライクが 出ない…。
悪いのは ジャッキー じゃなくて オイラ なんですね。

メルティ秘密の小部屋

いやっほーい!メルティだよ。みんな、今日も電脳世界に100円振り込んでくれてありがとー。久々の私の小部屋で紹介するのは今ゲ屋でひそかに熱いイラストボードについて。現在ゲ屋両店では、みんなが送ってくれたり持ち込んでくれたイラストを店内に掲示しています。今までは知る人ぞの世界だったのが今はとっても力の入った作品が届くようになりました。これに気をよくした店員さんがイラストコンテストを企画しました。



とまあこんな感じ。イカすやつはこのスペースに掲載!

●応募しめ切り　11／15
●テーマ　ゲーム
●規定　ハガキサイズ
●投票期間　11／16～30

こんな内容となります。投票方法や賞の内容等は各店に問いあわせて下さい。応募先は左記の各店住所まで。持ち込みも大歓迎。私のイラストなんかはもっと大歓迎!

耳より情報!!君もゲ屋でボンバー

ここで緊急求人情報です。東京と大阪でスタッフといっしょに燃え尽きてくれる若い力を大募集します。年末年始から末長く働いてくれる方、学生不可。性別不問。経験者優遇。履歴書を㈱新声社までお送り下さい。詳細は本誌226頁を見て下さい。待ってます。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOhJIN's CORNER

選評：APAPA

文章だけでなく、漫画も、思ったこと、考えたことを、そのままただ紙の上にぶちまければいいというものではない。それをしてよいのは、日記と落書きの時だけだ。

他人に読ませる作品を書くならば、自分の中に第三者の視点を持ち、常にそこから作品を見直さなくてはいけない。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、12月15日発売号締め切りは11月6日、12月30日発売号締め切りは11月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

シューティング必勝ガイド



百夜書房発行、B5判100頁オフ、表紙カラー。1200円の無記名小為替にて。

「幻と消えた某雑誌を偲んで出した復活本。56頁にわたるBATSUGUNのマンガがメイン。BATSUGUN漫画の続編や、様々なコーナーのパロディー有り」

ステージ2に対応して、基地から飛ぼうとする機など、読んでからプレイするのも一興。

（〒167 東京都杉並区下井草2-2-7 アネックスハイム202 百夜書房）

ミスティック ロード

KNIGHT-ELLANT発行、A5判204頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替＋310円切手にて。



「同人誌ではマイナーな名作ゲーム中心。執筆者28名の愛の寄せ鍋本です」

ジャンル、機種を問わず、40タイトルに触れた本。各ゲームの簡単な紹介と、ショートマンガなど。知らなかった名作を教えて貰えるかも。

（〒567 大阪府茨木市星見町14-9 伏見友里）

名古屋地下鉄沿線ビデオゲームのある店150

遊神館発行、B5判52頁オフ。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「レゲー情報も満載の名古屋ゲーセンマップです」

紹介店数も多く、範囲も広い。マップなどの質も高いぞ。

（〒491 愛知県一宮市大和町戸塚字宮崎西23-36 大前直樹）

KILL CHAOS



STUDIO EFFECT発行、B5判20頁オフ、表紙3色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「20頁のペラ本ですが愛と気合がつまっています。VH本」

シリアスなギャグのバランスや構成など本格的でいいけど、その構成を受け止めるだけのボリュームがない。その点以外は高ポイントあげる。

（〒515-23 三重県一志郡嬉野町平生960-71 田中方「S・E」係）

武士は食わねど高楊枝っ！



引力実験室発行、B5判32頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「侍魂、真侍魂ちゃんぽんの短編ギャグ中心の本です」

右京、ナコ、覇王丸中心。絵のかわいさで、軽く読む本。

（〒561 大阪府豊中市城山町3-3-9 梅垣方Ⓖ係）

LR



グループ・テロリスト発行、個人誌、A5判28頁コピー、表紙特殊紙。400円の無記名小為替にて。

「全国のリオンFanの方へ」

ギャグ味付けのシリアス16頁など。まだ他作品からの受け売り的な話作りだけど、頑張っているのは伝わってくる。

（〒060 北海道札幌市中央区南1東3 鉄鋼ビル3F ㈲ジュリアジャパン内 新川恵美子）

INNOCENT LOVE

LOST CLINIC発行、A5判68頁オフ、表紙2色。1000円の無記名小為替＋40円切手にて。

「VF2。ジャッキーをめぐるリオンとサラの話。汚れなき愛がテーマです」

秘められた道ならぬ愛は、果たして奪う愛へと変わっていく……。というシリアス小説。けっこう読みやすい。

（〒275 千葉県習志野市鷺沼5-15-21 工藤陽）

禁忌的行為



GRASS．CO．発行、B5判88頁オフ、表紙カラー。1400円の無記名小為替で。

「餓狼スペ18禁本ですがいろんな方に読んで頂きたいです」

キム、東、テリー、アンディ、ビリーなど。キム攻めが多めのマンガ、小説混合誌。18歳未満の人の購入は禁止。

（〒350-11 埼玉県川越市砂久保55-32 水上方 白濁）

VS



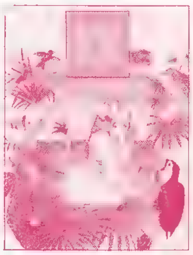
暴発天使発行、B5判46頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替＋240円切手にて。

「滅多に見ない（笑）大門×京というカップリング。両者の微妙な心理と関係が伝わってくれれば良いのですが……」

すっかり恋人同士の大門×京本。18禁指定します。

（〒427 静岡県島田市稲荷4-7-24 畠山愉視）

妹



のどわ帝国エンペラー発行、B5判54頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替にて。

「SNKメインの妹キャラ特集本です。リムルルやチャムチャムが好きな人向け」

チャムチャムの、村での話が興味深い。18禁指定です。

（〒069 北海道江別市文京台2-3 ホープハウス201 星野方 のどわ帝国エンペラー）

DASH



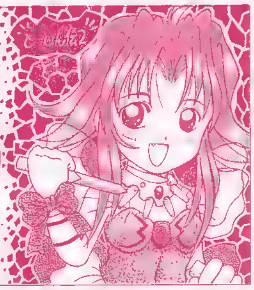
EDASH発行、B5判44頁オフ、箔押し。700円の無記名小為替＋40円切手にて。

「ヴァンパイアハンターの18禁コメディ漫画です」

巨乳系で、絵は達者。かなりHなんだけど、コメディ色の強さが興奮度を下げてる。18歳未満の方の購入は禁止。

（〒362 埼玉県上尾市中妻2-16-8 メゾンプロンシェ201号 藤田方 通販係）

伝言板



会員募集！

ゲーム中心サークル『アスパラガス』では常時会員様を募集しています。2ヶ月に1回の会報発行でアーケードコンシューマー、パソコンなんでもOKです！詳しくは80円切手を同封の上、下記まで

〒229
神奈川県 相模原市
向陽町3-11-1-104
関口 方『アスパラガス』



バンパイア HUNTER

便セン＆ラミバッヂ有ロ。

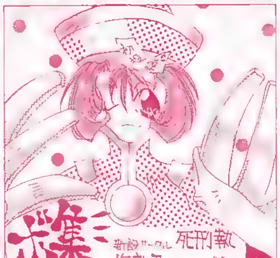
便センは絵がらはレイレイ中心にオモリガン＆フェリシア。オフ B5×10枚。
1セット ¥100 ，40g。
ラミバッヂはレイレイ，モリガン，フェリシアの各表，裏キャラ有りの6種 フルカラーコピー。
各種共に 1つ ¥200，10g。
代金はカワセ，送料は切手で。
送料は ～40g ¥130 ～90g ¥190 ～240g ¥270。非常連絡用80円切手＋アテ名カードも入れて下さい。

〒444-04
愛知県幡豆郡
一色町大字赤羽字上郷中144-8
柿崎 幸恵 マデ。

KIMAGURE COMIC

12月10日(日曜日) 姫路市生涯学習センター 2F
ゲーム イラスト・オークション 同人誌中心展示即売会
直接参加費 1SP 1000円 2SP 2000円
委託参加費 送料込み 2000円
案内書有ります
〆切り日 12月1日 必着
80円切手同封の上





募集

新設サークル「死刑執行計画」ではただ今、会員様を大々募集中です。ゲーム中心のなんでも有りのようなサークルを目指してます。2ヶ月1回の会報発行。会報発行と会費は 1回分100円～200円をメドにしてます。ご興味持たれた方は...80円切手同封の上、下記までお手紙下さい。

音楽に燃えたい人、大募集

GameMusic[*1]中心の音楽サークル新設につき、協力者を募集します。

- GameMusic[*1]を自分で演奏したい。[*2,3] 歌いたい。
- GameMusic[*1]を自分でアレンジしている。／したい。
- GameMuseumや電撃パラダイスのリスナー。
- GameMusic[*1]をとにかく愛している。

興味のわいた方は、往復ハガキ又は、50円切手同封の封筒にて、どんな曲が好きとか、色んな事書いて、下記までよろしくお願いします。[*4]

〒336 埼玉県浦和市
神明 1-24-6
召田 敬

※1 ゲーム関連の音楽も含む。
※2 G.M.のコピーバンドを組みたい。個人的にDr.希望。
※3 バンドについて、東京に集まれる方に限定。
※4 期限ナシ。でも早ければ早い程◎。

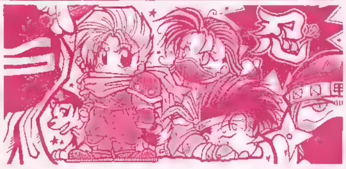
彩京シューティング(戦国エース&ガンバード)レターセットあります。



- B5判便せん 2種×4枚(色刷リーコピー)
- 長4封筒 2種×2枚(プリントゴッコ)
- B7シール(プリントゴッコ)
- 150円分の定額小為替と(50円分は切手でも可) 190円切手でお願いします。

© えびだんす

〒116 東京都荒川区東日暮里
1-1-4-201
高橋 由美子



オールアーケード忍者本も作ります！ △カットBYやまは白銀
執筆者大募集！ 忍者の好きな方はぜひ！
返信用切手は不要ですので、ペン入れしたイラストも送って下さい！ よろしくぅ！
〒162 東京都新宿区原町1-40-1-103 黒内方忍者係まで



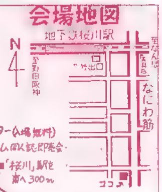
会員様大募集

格ゲー中心ゲームサークル「グレート ピレニーズ」新設しました。たくさんの企画やペットコーナー(？)考えています。興味持たれた方は80円切手同封で下記までヨロシク!! 尚 女性の方のみとさせて頂きます。

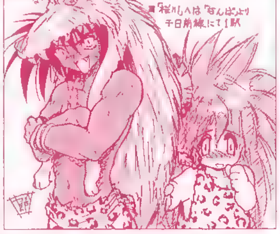
〒593
大阪府堺市深井中町
1867-4
永嶋 由希 迄
PN 東 由希です

おいでやす Cultic PARTY

1995年 11月5日(日)
11:00～14:30
大阪市・浪速区民センター(入場無料)
ぷよぷよ中心マイナーゲーム同人誌即売会

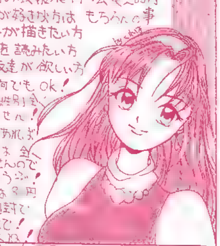


■「桜川」へは「なんば」より千日前線にて1駅



会員様大募集！

ゲームOnlyサークル「ティフォシ」です。
常時会員様を募集しております！
月2回の会報発行 会費200円
ゲームが好きな方は もちろんの事
イラストが描きたい方
情報を読みたい方
ゲーム友達が欲しい方
など何でもOK！
年齢・性別全く問いません！
ゲームであれば
ジャンルも全く問いませんので
是非どうぞ！
詳しくは80円切手同封で
下記まで！



〒665 兵庫県
宝塚市中筋 9-1-8-301号
中西(様)方「ティフォシ」係

「CAPPING VERSES」パズル

出題　APAPA

問題ブロック

ス	ク	ツ	リ		プ	ツ	プ	ラ										
ラ	コ	タ	ス		ヨ	プ	ツ	ポ										

ラ	ス	メ	ヤ		ル	ツ	イ	グ		ラ	プ	ツ	ト		カ	イ	ヤ	ク
ロ	ク	ル	メ		ト	ス	ウ	ン		グ	シ	ン	プ		ツ	オ	リ	ツ

マ	ア	ー	タ		ゴ	ラ	ソ	ス		プ	ツ	エ	グ		ー	デ	ー	ム
ド	ン	ヨ	ジ		イ	テ	イ	ツ		ツ	ト	ー	イ		デ	ツ	ペ	ス

ホ	イ	チ	ユ		ル	ゲ	ン	イ		ン	イ	デ	ム		ア	イ	ク	ト
デ	ー	ウ	ド		イ	レ	リ	カ		ス	ト	ツ	イ		フ	ン	ー	ラ

ー	ク	ポ	ヨ		リ	チ	キ	ス		ド	イ	デ	ス		セ	ル	ヤ	ギ
ツ	レ	イ	ウ		ス	パ	ツ	ウ		ク	ダ	ム	ル		デ	ナ	ー	ン

オ	ト	ラ	ド		ン	ス	ピ	リ		ラ	ツ	ト	カ		イ	ゴ	ズ	イ
エ	ウ	デ	ラ		イ	デ	ン	ラ		タ	キ	ウ	イ		ー	ン	ク	ン

さて今回は、14×12マスの中に、29個のゲーム名をしりとりで詰め込んでもらうぞ。予告どおり、けっこう難しいのだ。

解き方

8つの文字の入ったブロックを21個組み合わせ、14マス×12マスの長方形に組み上げてほしい。

ただし組み上がったときに、各マスに書かれている文字を読んでいくと、リストに挙げた29個のゲーム名がしりとり状に繋がっているようにしなければいけないぞ。

文字の読み進み方は、次の2条件。①一文字読んだら、次の文字は、それの上下左右4方向のどちらに読み進んでもよい。②一度読んだ文字は二度読めない。

また、大文字、小文字の区別や、文字の向きは無視。読み始めや読み終わりの位置は特定しない。

というところで、ふとブロックの数を数えてみると、実は21個のはずが22個あるじゃないのー

さて、そこで解答は「余分なブロックはどれか」とするぞ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、11月15日必着で、〒101　東京都千代田区内神田1－11－4　藤吉ビル　ゲーメスト編集部『CAPPING VERSES』係に送ってほしい。

正解者の中から、伯楽一顧を得た5人を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、試行錯誤を繰り返して解くのだっ!!

ゲーム名リスト

- イカリ
- ドンパチ
- プヨプヨ
- ルナーク
- クイックス
- トイポップ
- トライゴン
- ウェルトリス
- グラディウス
- クロスソード
- スカイキッド
- スラムダンク
- チャリオット
- リングレイジ
- イーディーエフ
- キャメルトライ
- クイズデデデート
- プランプポップ
- メタルスラッグ
- グラディウスツウ
- クリスタルギャル
- スタックコラムス
- ジョーアンドマック
- スペースオデッセイ
- トップシークレット
- トップランディング
- ドラゴンスピリット
- ファイティングホーク
- ヨウカイドウチュウキ

9月30日号当選者発表

さて、前回の『識別』パズルは、正答率63％、正解者難易度アンケートはVH0％、H2％、N21％、E34％、VE35％、無回答8％となり、ベリーイージー中心の結果。

誤答で一番多かったのは、5種類という解答。帽子の折れ曲がった先がないむーちゃんを見落としてるのが、原因としては代表的で、まあ狙い通りと言えるでしょう。

基本パターンからは、それぞれ一つずつしか変更点を持たせてないという、この手の問題としてはスタンダードな作りだった割には、正答率が低かった、できたと思っても、油断をしてはいけない。

♥当選者♥

玉響君（北海道）
かみしろ慶君（埼玉県）
DRA君（群馬県）
井成さん（愛知県）
橘魅於君（高知県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

PNPNPNPNPN

青魚君、僕の名の略称はAPPにしてね～。それから、あて名シール周辺の話は通販申込マニュアル読んでくれ。暴暴人君、ら抜き言葉には意味の分離という、合理的な面もあるんだぜ。KN－君、今からでもASOをやるのだ。スターラスターでも可。檜山飛鳥さん、宿題ど～だった？　岩間一郎君PNじゃなかったねゴメン・ファンコール来てるよ。くろいさるさん、むーちゃん飛ばしたって、はないき荒いのぉ？しーつーぴー君、そんなに何千枚もハガキ来ないよ。眠多さん、以前はヒマラヤンシェルパティー、最近はさくらんぼ紅茶かな。ハーブティーはたま～に。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また再来週のパズルコーナーで会いましょ～。

今月の残念賞



PN　モニュたろうさん（大阪府）
今月のM改。誤答ではアンケートの集計には入れられないぞ。



大久保一美さん（青森県）
キャラを、むー&ゲー太郎にする逆M改だ。帽子違いが抜けてる。



PN　高野すずきさん（大阪府）㊣
虚ろな瞳のシュマゴラス。なぜサイロックとカップリング……？



川俣夏子さん（福島県）
4種類は、ちと甘すぎ。どのパターンを見落としてんのかなぁ？



PN　かきのたね君（愛知県）
ふ～む、珍しく誤答だ。すっかり女性キャラ寄りになってるな。

ゲーメストの単行本



10月20日(金)発売中！謎本シリーズ第13弾

「鉄拳の謎」

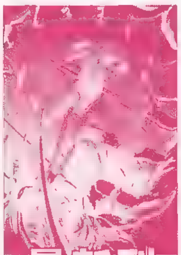
監修：ナムコスタッフ
編著者：ゲーメスト書籍編集部

定価880円(総192頁)

各キャラの生い立ち、人間模様、大会参加の動機――荒野に集まった面々の、真実の鍵がここにある！ 美しいCGイラストを満載。この本を読めば鉄拳2がますます面白くなる！

オリジナル小説

背表紙がエメラルドグリーンだよ



最新刊

ゲーメストZ文庫は完全書き下ろし!!

幻世神話 ラスト・ラグナロク

好評発売中!!

第①巻
定価590円(総256頁)

著者：三宅一明 With M2　イラスト：此路あゆみ

ゲーム小説

背表紙がパッションオレンジだよ



ヴァンパイア　ハンター外伝
モリガン編～紅い月の魔女～

著者：嬉野秋彦
カバーイラスト：河野里佳
口絵＋挿絵：野中　健

定価570円(総224頁)



ストリートファイターⅡ①
ウルティメット・タワーズ

著者：いさき玲衣
カバーイラスト＋口絵：ことぶきつかさ
挿絵：山田秋太郎

定価590円(総256頁)

ゲーメスト9/30号（No.151）―ゲーメストZ文庫創刊記念プレゼント― 当選者発表

●「ヴァンパイア　ハンター外伝 モリガン編～紅い月の魔女～」サイン本　千葉県　石田有香さん、鹿児島県　佐田和美さん、宮城県　村並広章さん、千葉県　大木清巨さん、神奈川県　小暮健太さん、埼玉県　棚橋　崇さん、岩手県　佐藤信久さん、北海道　渡辺幸一さん、東京都　藤巻　博さん、千葉県　巨海隆宏さん、以上10名

●「ストリートファイターⅡ 1　サイン本　茨城県　皆川健介さん、宮崎県　小薗宏貴さん、富山県　川原由紀子さん、東京都　牧野浩士さん、滋賀県　森田朝輝さん、長野県　若林一徳さん、兵庫県　天野晃宏今ん、神奈川県　岡部知行さん、千葉県　松永　徹さん、石川県　中村絵里さん、以上10名

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・NICOS・マスターカードもご利用いただけます。らくらくショッピングクレジット(3~60回)も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます(手続きカンタン)。

バブルボブル	35,000
ゴーフォアザゴールド	5,000
メイズオブフロット	5,000
グレートソードマン	15,000
黄金の城	35,000
データイースト	
ダークシール	12,000
ダークシール(海外)	5,000
ザ・グレイトラグタイムショー	40,000
スタジアムヒーロー	1,000
タンブルポップ	3,000
ブレイウッド	18,000
キャプテンシルバー	15,000
ファイターズヒストリー	3,000
空手道	20,000
カルノフ	12,000
コブラコマンド	5,000
魔境戦士	5,000
迷宮ハンターG	25,000
ウエスタンエクスプレス	20,000
チェルノブ	25,000
アイレム	
フック	20,000
ボンバーマン	7,000
ガンフォース	8,000
ジオストーム	25,000
メジャータイトル	5,000
メジャータイトル2	13,000
迷宮島	5,000
R・TYPE	12,000
R・TYPEⅡ	14,000
ビジランテ	5,000
スパルタンX	15,000
四川省	5,000
トンマ	5,000
イメージファイト	8,000
ロードランナーⅣ	20,000
テクモ	
ワールドカップ'94	3,000
ワールドカップ'90	3,000
ティードオフ	3,000
ジンジンジップ	13,000
エイトフォース	10,000
雷電	15,000
雷龍	10,000
ジェミニウイング	9,000
シルクワーム	7,000
スイマー	25,000
ガズラー	25,000
STG	3,000
UPL	
バンダイク	5,000
ムスタング	7,000

オメガファイター	7,000
NOVA2001	28,000
アクロバットミッション	5,000
シュトラール	10,000
ジャレコ	
ぶたさん	20,000
天聖龍	7,000
ロードオブキング	7,000
魔魁伝説	5,000
ビッグストライカー	1,000
ポップフレイマー	30,000
P-47ACES(ロム)	20,000
SNK	
T.A.N.K.(P無)	10,000
バドルマニア	3,000
原始島	10,000
スカイアドベンチャー(海外)	8,000
ASO	18,000
ストリートスマート	2,000
ストリートスマート(海外)	2,000
日本物産	
アームドF	6,000
テラフォース	8,000
妖魔忍法帳	5,000
テクノスジャパン	
シャドーフォース	15,000
バレーボール	3,000
出世大相撲	20,000
ドッヂボール	2,000
レッスルフェスト	2,000
コンバットライブス	2,000
バンプレスト	
ウルトラマン倶楽部	3,000
機動戦士ガンダム	7,000
カネコ	
ギャルズパニック	10,000
大江戸ファイト	20,000
ビーラップボーイズ	23,000
TAD	
JuJu伝説	12,000
ヒーテッドバレル	18,000
カベール	7,000
その他	
スーパー上海	18,000
上海Ⅲ	35,000
グランドストライカー	9,000
スーパーバレーボール	1,000
ガルメデス	6,000
キース&ルーシー	10,000
ボンジャックツイン	15,000
バトルクロード	15,000
イスパイアル	10,000
バルーンブラザース	3,000

ボンビングワールド	5,000
レディバグ	23,000
ビッグカルナック(スペイン)	20,000
ワールドラリー	35,000
ブランディア	18,000
カイロスの館	6,000
エアーウルフ	20,000
サンダー&ライトニング	3,000
アルファックスZ	5,000
牌砦	3,000
ぽいっと	3,000
へべれけのぽぷーん	7,000
その他(シューティング)	
魔法大作戦	25,000
疾風魔法大作戦	20,000
ギガンデス	15,000
ダブルウイング	15,000
スーパーX	20,000
クイズ	
爆裂クイズ魔Q大冒険	3,000
クイズスクランブル	1,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
クイズ365	5,000
クイズDNAの反乱	1,000
クイズ学問のススメ	1,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	2,000
クイズ人生劇場	5,000
クイズH.Q.	5,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PⅡ	15,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	25,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	30,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	特価
スーパー禁版	35,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	特価
スーチーパイスペシャル	特価
プリティセーラー18禁	35,000
セーラーウォーズ	20,000
プリティセーラー2	30,000
プロ麻雀極	10,000
プリンセスリーグ	5,000
トリプルウォーズ	10,000
トリプルウォーズ2	10,000
麻雀バクハツ純情伝	3,000
シス麻雀コンテスト	3,000
レディハンター	2,000
ギャルの告白	3,000
テレフォン麻雀	3,000
麻雀沈黙の編隊	3,000
おとなの麻雀	3,000
まあじゃん吉本劇場	3,000

バーチャファイター2 高額買取中!貴方の部屋まで引き取りにいきます。

ミラージュ妖獣麻雀伝	8,000
麻雀個人教授	3,000
クイズ麻雀早くヤッてよ	3,000
麻雀クリニック	3,000
麻雀夏物語	3,000
麻雀大予言	2,000
麻雀ファンクラブ	3,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
七次元の妖精達	2,000
ねるとん牌鯨団	3,000
チャンネルズームイン	3,000
ダイヤルQ2	2,000
麻雀フライデイ	2,000
とってもE雀	4,000
エロティカゴルフ	4,000
麻雀放浪記	4,000
麻雀ビタミンC	3,000
麻雀パチンコ物語	3,000
麻雀グランプリギャル	3,000
麻雀学園	7,000
麻雀ジャンジャンバリバリ	3,000
麻雀殺人事件	3,000
お雀クラブ	3,000
お雀子館	3,000
お雀子館Ⅱ	3,000
華の舞	8,000
かぐや姫	8,000
華弥生	4,000
祇園花	5,000
下取りコーナー	
バーチャファイター2 (貴方の部屋まで引き取りに行きます)	相談
ストリートファイターZERO	相談
ザ・キングオブファイターズ'94	相談
ザ・キングオブファイターズ'95	相談
ヴァンパイアハンター	相談
サイバーボッツ	相談
X-MEN	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
スーパーストⅡX	相談
ヴァンパイア	相談
エリア88	相談

ロストワールド(P付)	相談
キャディラックス	相談
ウィロー	相談
ニモ	相談
ワンダー3	相談
ライフフォース	相談
沙羅曼蛇	相談
グラディウス(ロム)	相談
グラディウスⅡ	相談
グラディウスⅢ	相談
ウルフファング	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
アサルト	相談
ファイネストアワー	相談
ドルアーガの塔	相談
イシターの復活	相談
ワルキューレの伝説	相談
フェリオス	相談
プリティセーラー18禁	相談
スーパー禁版	相談
スーチーパイスペシャル	相談
恋のホットロック	相談
エドワードランディ	相談
ザ・グレイトラグタイムショー	相談
ドラキュラハンター(テクノン工業)	70万円
スーパーロコモティブ	10万円



シグマ電子



A V-5000 ¥26,000

KIC



PANACUSTOM ¥34,000

ハッピー商会



VEGA-9000DX ¥53,000

シグマ電子



Σ-8000 ¥15,800

KIC



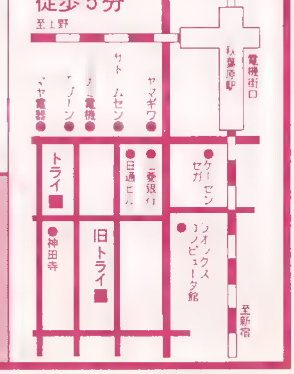
PANA TWIN ¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

徒歩5分



株式会社 トライ

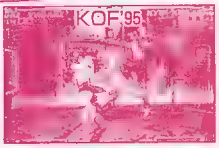
住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間:10~7時30分 日曜日は11~6時 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

マーヴル・スーパーヒーローズ 発売中
ナムコクラシックコレクション VOl.1 予約受付中





カプコン

マーヴル・スーパーヒーローズ	特価
ロックマン・ザ・パワーバトル	特価
ストリートファイターZERO	特価
ストZERO（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
サイバーボッツ（ロム）	特価
ストリートファイター ザ・ムービー	特価
X-MEN	特価
X-MEN（ロム）	特価
パワードギア（ロム）	特価
スーパーマッスルボマー（ロム）	特価
ヴァンパイア（ロム）	特価
エイリアンVSプレデター（ロム）	特価
スーパーストIIX（ロム）	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	特価
スーパーストII（ロム）	特価
CPシステムマザー	特価
ウィロー	50,000
バース	20,000
キングオブドラゴンズ	15,000
キャプテンコマンドー	22,000
ナイツオブザラウンド	12,000
マジックソード	20,000
クイズ&ドラゴンズ	8,000
U.S.ネイビー	15,000
マッスルボマー	5,000
天地を喰らうII	18,000
マッドギア	5,000
エグゼドエグゼス	35,000
ブラックドラゴン	20,000
ぷにっきぃず	10,000
戦場の狼	9,000
虎への道（海外）	5,000
1942	10,000
1943	12,000
ストリートファイター（UP用）	3,000
アレスの翼	20,000
バルガス	10,000
ストIIダッシュターボ	10,000
ロストワールド（P付）	120,000

NEOGEO業務用

MV-1FZ（NEO GEOマザー）	特価
MV-1（〃）	特価
ステークスウィナー	特価
パルスター	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	特価
ワールドヒーローズパーフェクト	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	特価
得点王3	特価
ダブルドラゴン	特価
ダンクドリーム	特価
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	5,000
パニックボンバー	特価
パズルボブル	特価
ファイトフィーバー	16,000
オペレーションラグナロク	12,000
パワースパイクII	4,000
痛快GAN GAN行進曲	5,000
真サムライスピリッツ	5,000
ザ・キングオブファイターズ'94	10,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	3,000
雀神伝説	18,000
トップハンター	12,000
ワールドヒーローズ2JET	3,000
得点王2	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
フライングパワーディスク	8,000
龍虎の拳2	3,000
ミラクルアドベンチャー	3,000
餓狼伝説スペシャル	2,000
サムライスピリッツ	3,000
得点王	3,000
ビューポイント	15,000
ニンジャコマンドー	5,000
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	5,000
ラストリゾート	7,000
バカ殿様麻雀漫遊記	10,000
餓狼伝説	3,000
ASO II	5,000
ラギ	5,000
ゴーストパイロット	5,000
みなさんのおかげさまです	8,000
リーグボーリング	7,000
ジョイジョイキッド	5,000
ニンジャコンバット	3,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
麻雀狂列伝	5,000
NAM-1975	5,000

その他ほとんど在庫有

ナムコ

アウトフォクシーズ	特売
鉄拳	特価
鉄拳2	特価
ワルキューレの伝説	68,000
アサルト（P付）	78,000
ローリングサンダーII	15,000
バーニングフォース	23,000
コズモギャングザビデオ	13,000
オーダイン	28,000
メルヘンメイズ	35,000
インディアナジョーンズ	45,000
デンジャラスシード	12,000
ドラゴンセイバー	23,000
未来忍者	30,000
スプラッターハウス	23,000
ピストル大名の冒険	7,000
ワールドコート	7,000
妖怪道中記	15,000
コズモギャングザパズル	3,000
ティンクルピット	12,000
クラックス	3,000
スーパーワールドコート	5,000
モトス	40,000
バックランド	30,000
ギャラクシアン	18,000
ディグダグ	15,000
ディグダグII	28,000
ラリーX	35,000
ギャラガ	15,000
ボスコニアン	35,000

セガ

バーチャファイター（基板一式）	特価
バーチャファイター（筐体）	特価
バーチャファイター2（基板一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価
（貴方の部屋まで配達OK）	
ぷよぷよ	特価
水滸演武（ロム）	5,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	10,000
ゴールデンアックスザデュエル	50,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	5,000
ドラゴンボールZ	25,000
ザ・Jリーグ1994	20,000
ボトボト	3,000
コットン	18,000
コラムス	5,000
コラムスII	5,000
登竜門	5,000
ずんずん教の野望	5,000
サンダーフォースAC	15,000
ファンタジーゾーン	18,000
フラッシュポイント	5,000
青春スキャンダル	20,000
ザクソン	20,000
M.V.P.	1,000
アレックスキッド	35,000
フリーキック	1,000
ごんべえのあいむそーりー	35,000

コナミ

XEXEX	23,000
ツインビーヤッホー！	特価
極上パロディウス！	特価
究極戦隊ダダンダーン	特価
対戦ぱずるだま	特価
プレミアサッカー	5,000
X-MEN	28,000
スーパー魂斗羅	35,000
魔獣の王国	68,000
マーシャルチャンピオン	8,000
沙羅曼蛇	35,000
エスケープキッズ	20,000
グリーンベレー	8,000
餓流禍	23,000
サンダークロス	23,000
イーアルカンフー	12,000
ハイパースポーツSP	18,000
フラックアタック	15,000
ブーヤン	20,000
スーパーコブラ	35,000
タイムパイロット'84	28,000

タイトー

ダライアス外伝	特価
バブルシンフォニー	特価
エレベーターアクションリターンズ	特価
プリルラ	特価
メタルブラック	特価
ガンフロンティア	特価
マージャンクエスト	15,000
ハットトリックヒーロー	5,000
ハットトリックヒーロー'93	5,000
デッドコネクション	6,000
クイズクエスト	7,000
ニンジャキッズ	5,000
ドンドコドン	10,000
ファイナルブロー	5,000
スラップショット	15,000
ハレーズコメット	10,000
龍神	10,000
飛翔鮫	5,000
ツインイーグル	8,000
サンダーフォックス	20,000
バイオレンスファイト	15,000
リターンオブザインベーダーズ	15,000
スーパーマン	12,000
地獄めぐり	8,000
ラスタンサーガ	17,000

今月の大特価品!!

天外魔境真伝（新品） ¥9,000
アウトフォクシーズ ¥TEL

CPSチェンジャー取り扱い中!!

CPSチェンジャー（本体） ¥14,800
ストZERO（CPSチェンジャー専用） ¥35,000

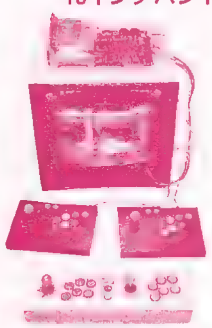
マッスルボマー
マッスルボマーDUO
天地を喰らうII
ストIIダッシュ
ストIIダッシュターボ
キャプテンコマンドー
ファイナルファイト
カプコンワールド2
ナイツオブザラウンド
ザキングオブドラゴンズ
各¥25,000

買い取り強化基板!!

ちゃっくんぽっぷ	50,000	シティコネクション	35,000
トランキライザーガン	160,000	スピーク&レスキュー	35,000
メタルソルジャーアイザック2	60,000	平安京エイリアン	40,000
急降下爆撃隊	100,000	バミューダトライアングル	20,000
シンドバットミステリー	25,000	戦場	15,000
三輪サンちゃん	38,000	ロボレス2001	20,000
モモコ120%	30,000	ミサイルコマンド（P付）	100,000
エースアタッカー（P付）	18,000	与作	相談
侍	160,000		

（早い者勝ちです！）

18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス
付¥98,000
ストIIタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000 中古¥46,000

セガ



エアロシティ ¥130,000

セガ



アストロシティ ¥250,000

エス・エヌ・ケイ



ストIIパネルも可
MVS-U4（基板付） ¥140,000

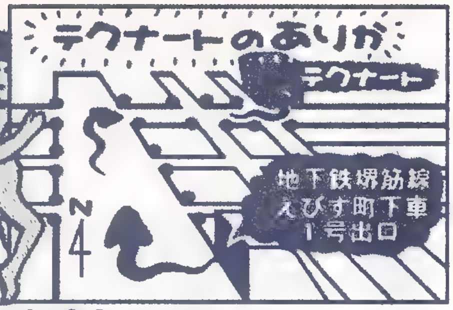
基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

テクナートのお知らせ。

- ▶大型筐体の販売・修理も取扱っております（近畿地区に限る）
- ▶ローンも取扱っております
- ▶第2、第4日曜は営業してます
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

テクナートの広告です。

大阪名物



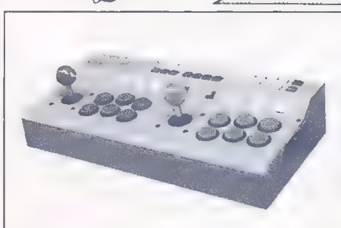
◎京阪神地区の筐体出張修理を始めました◎

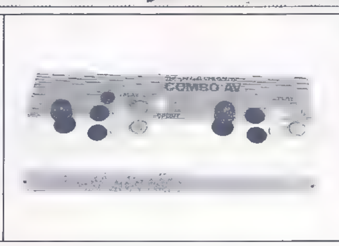


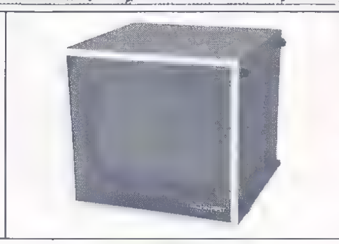


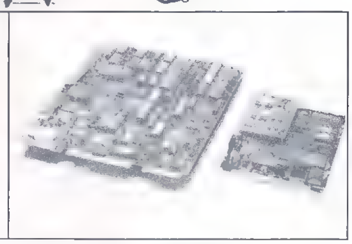


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ（ビデオ端子対応）　¥30,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）　¥28,000
VRタイプ（上記両方の対応）　¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。　¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM 7:30

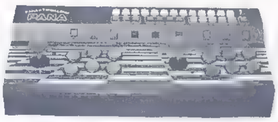
中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG



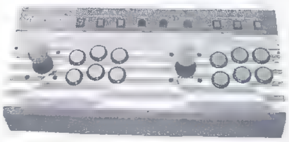
¥38,000

シグマAV-5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

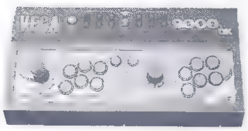
シグマ-8000TB



¥15,800

VEGA 9000DX

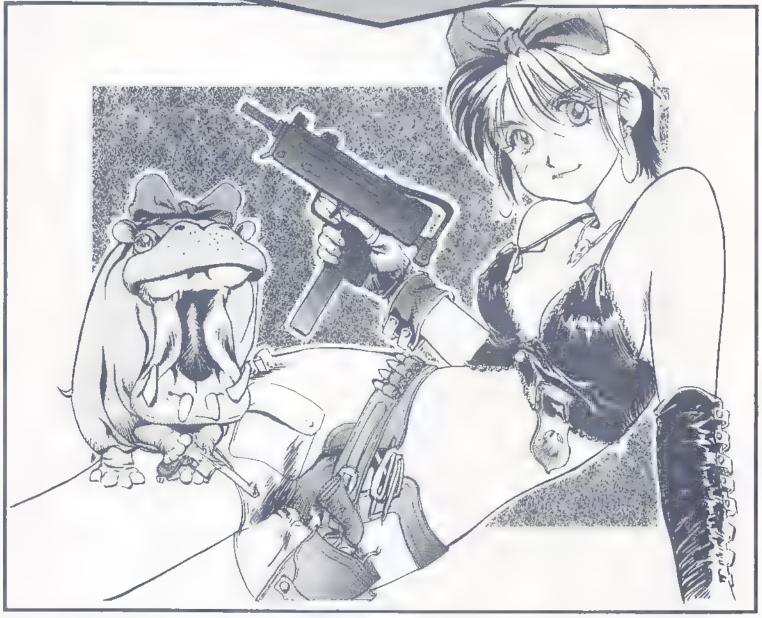
スーパーストⅡ対応



¥53,000

基板修理やってます。くわしくはTELにて!

NEO GEO新作ソフト予約受付中



FAXサービスをご利用下されば最新の買取価格表が取り出せます！

家庭用ゲームソフト中古基板買い取りします！

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します！

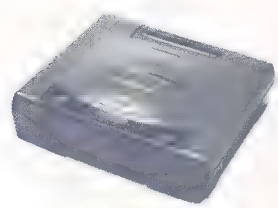
在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、下記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO-GEO CD



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に＃を押してください」

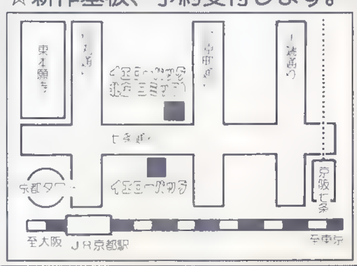
基板を売りたいなら➡567899＃
基板を買いたいなら➡567890＃
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891＃
レーザーディスクなら➡567892＃

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に＃を押してください」 ➡□□□□□□

案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

２度あることは３度ある！(笑)またまた移転!!

★移転準備の為、10/29～11/5まで休業させていただきます。
11/6より通常営業となります。
★移転後は住所はもちろんTEL番号も変わりますのでお気をつけください。
★最近基板を始めた方で知らない人がいると思いますので、もう一度告知します。当店は〝通販専門店〟です!!
お間違えのない様よろしくお願い致します。

カプコン	
スーパーストⅡ（ロム）	3,000
スーパーストⅡX（ロム）	15,000
ストリートファイターZERO（ロム）	65,000
サイバーボッツ（ロム）	28,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	45,000
スーパーストⅡX	35,000
ストリートファイターZERO	85,000
サイバーボッツ	48,000
ヴァンパイアハンター	65,000
X－MEN	38,000

ナムコ	
スプラッターハウス	28,000
デンジャラスシード	15,000
ロンパーズ	35,000
ワールドコート	10,000
爆突機銃艇	25,000
ギャラガ'88	35,000
ブラストオフ	20,000
ブレイザー	28,000
ピストル大名の冒険	12,000
タンクフォース	7,000

コナミ	
ツインビーヤッホー！（ロム）	22,000
極上パロディウス（ロム）	5,000
ツインビーヤッホー！	42,000
極上パロディウス	25,000
究極戦隊ダダンダーン	38,000
XEXEX	28,000
ガイアポリス	18,000
ミスティックウォーリアーズ	25,000
サンセットライダーズ	20,000
ゴルフィングレイツ（P無）	3,000

その他	
グレート1000マイルラリー	25,000
熱答クイズチャンピオン	5,000
牌砦	3,000
ぶたさん	28,000
バイパーフェイズワン	70,000
アイドル雀士スーチーパイ2（ロム）	8,000
水滸演武（ロム）	7,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	12,000
ばくばくアニマル（ロム）	5,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	5,000

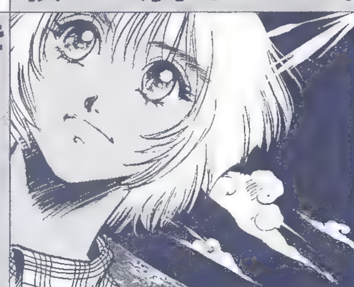
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

リストのFAX発送を始めました

①03-3373-7849
をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号
0195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）



通販（代引）システムＯＫ！（当店は通販専門店です）

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら　ドリームToco（トコ）

〒330　埼玉県大宮市丸ケ崎町19-6　ＴＥＬ048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にＴＥＬＬしてください。
●在庫リスト月２回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

6ボタン全て使用(1P・2P両用) 家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

新発売!!

VEGA-9000DX専用　※トリガーボタン:自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

"VEGA-9000DX" ¥53,000　オリジナルパネルで新登場



＊写真はVEGA-9000DXオリジナルパネルです。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン(６ボタン用)ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000(２Ｐ可)



- ■スーパーストII、ヴァンパイア専用パネルもあります。▶¥53,000
- ■ビデオRGB21ピン・Ｓ端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/ OFF　SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン（６ボタン仕様)・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます(各ケーブルは別売)。
- ■高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

★基板ニュース★

- ●バーチャファイターリミックス、予約受付中。
- ●ザ・キングオブファイターズ'95、絶賛発売中!!
- ●鉄挙2、絶賛発売中!!
- ●その他、新製品・中古基板、多数あります。くわしくはお電話で！

各種基板、特価発売中！

■全基板、格安にて販売中!!

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2

TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107

上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室 030または040(71)84103まで!

VEGA-9000DX 取扱店
関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手３枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●３カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

GAMEST WORLD

大特集 みなさんお待ちかね！企画盛り沢山
『ときめきメモリアル』

大特集 美しいイラストで貴女を魅了する。
『アンジェリーク』

特集2 突撃声優インタビュー
「バーチャファイター2」

特集3 人気カプコンゲームをまとめて特集
「カプコンゲーム」

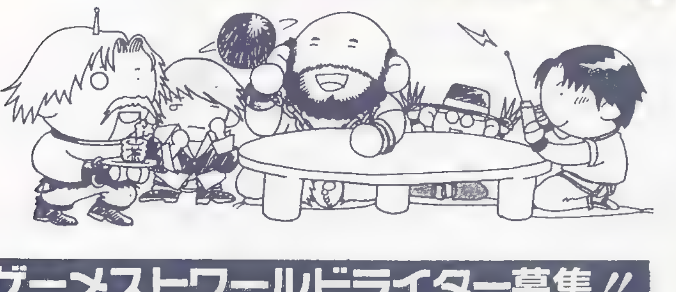
■「K.O.F '95」「鉄拳2」「超人学園ゴーカイザー」「真サムライスピリッツ」など、人気ゲームがたくさん！



石川県／みーたん

11月25日(土) VOL.4発売!!

「KOF '95 ファンブック(仮)」を作るぞ!!



ゲーメストワールドライター募集!!

ゲーメストワールド編集部では、ライターを募集中です。ゲーム、アニメ、マンガが大好きで、元気一杯、ヤル気のあるキミの応募を待ってます！

ゲーメストワールドライター（男女）：履歴書（写真付き）と「ゲーメストワールドでやりたいこと」というテーマでの作文（原稿用紙2枚以内）

＊必要書類を同封のうえ、郵送にて御応募ください。追って、こちらから面接日を連絡致します。

〒101 東京都千代田区内神田1－11－4　藤吉ビル　（株）新声社
コミックゲーメスト編集部　☎03－3219－4861　担当／長瀬

コミゲ編集部とゲーメストワールド編集部が合同で「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」のファンブックを作ります。君達の熱い想いをいっぱい載せて、年末発売予定!!

そこで投稿大募集!!

- ●イラスト（カラー・モノクロどちらでもOK）
- ●サイドストーリー（小説形式で、原稿用紙10枚以内）
- ●コスプレ写真
- ●ショートコミック・4コマ（サイズは102Pに掲載の物に準じます）
- ●SNKへの質問
- ●KOF'96大予想（もしKOF'96ができたらどうなるか？キャラは？システムは？）
- ●大コスプレイラスト（あのキャラがこんなコスプレをしたらどうなる？）
- ●アンケート（君の好きなキャラ・勝ちポーズ・勝ちゼリフ・技をまとめてハガキに書いてね。ベスト10を大発表!!）
- ●その他やってほしい企画
- ●ゲームに対する意見・感想

…などなどなんでもOK！締切は11月10日。〒101 東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル 新声社 ゲーメストワールド「KOFファンブック」係まで

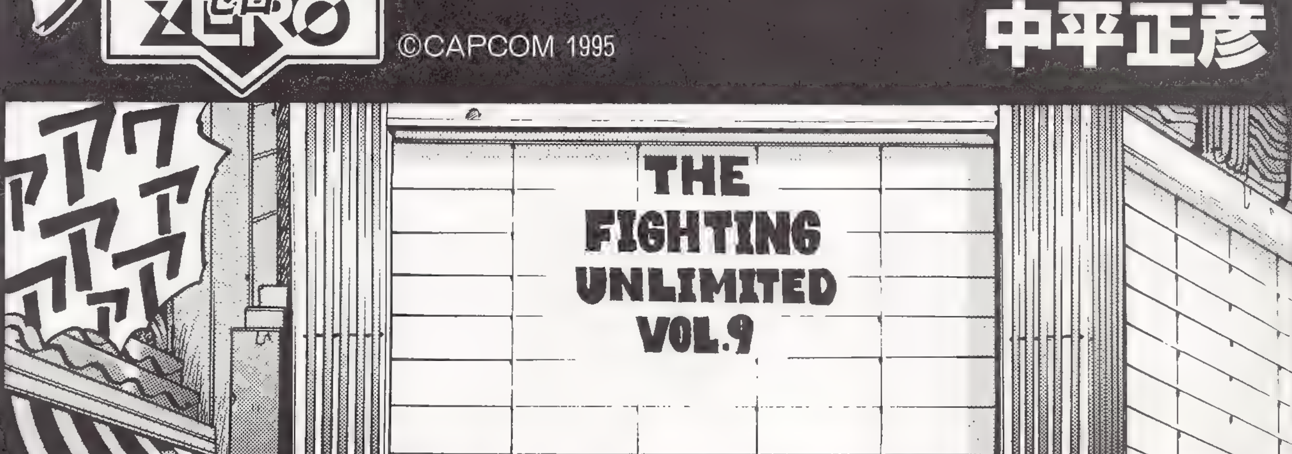

カリブ海
占い師が示す「南」へ
たどり着いたリュウだが…
一年を通じ
温暖な気候
何より
その美しい景観から
古くから
リゾート地として
楽しまれてきた
だが一方で
近隣に
麻薬産出国や
紛争地帯をかかえる
この美しい海は
武器 麻薬の
密輸がはびこり
マフィア達が巣喰う
暗い一面も
あわせ持っている
フロリダ
キューバ
ケイマン
ハイチ
ドミニカ
プエルトリコ
ジャマイカ
ホンジュラス
ニカラグア
コスタリカ
パナマ
コロンビア
ベネズエラ
ストリートファイターゼロ



ストリートファイター ZERO

Round.6

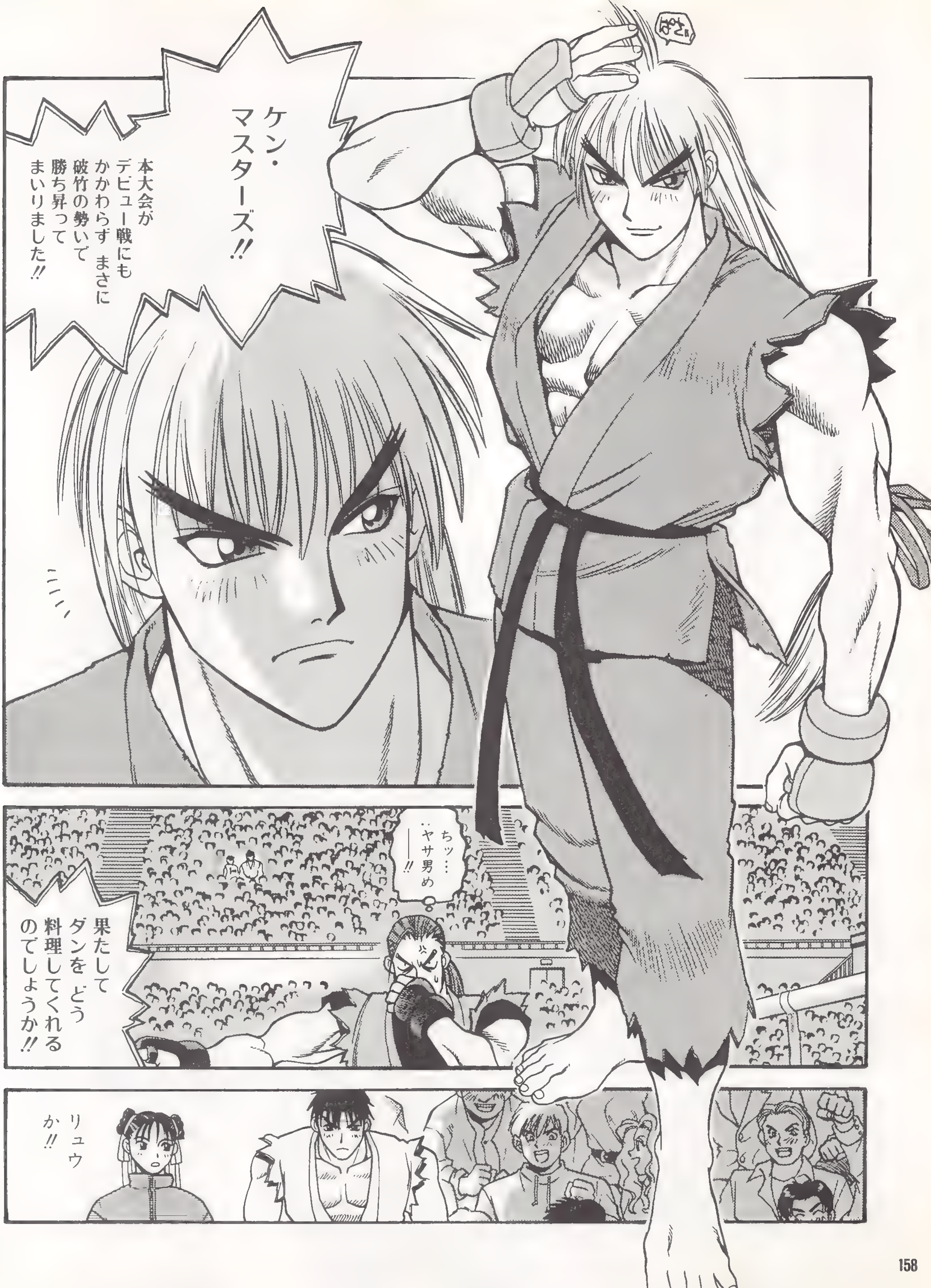
中平正彦

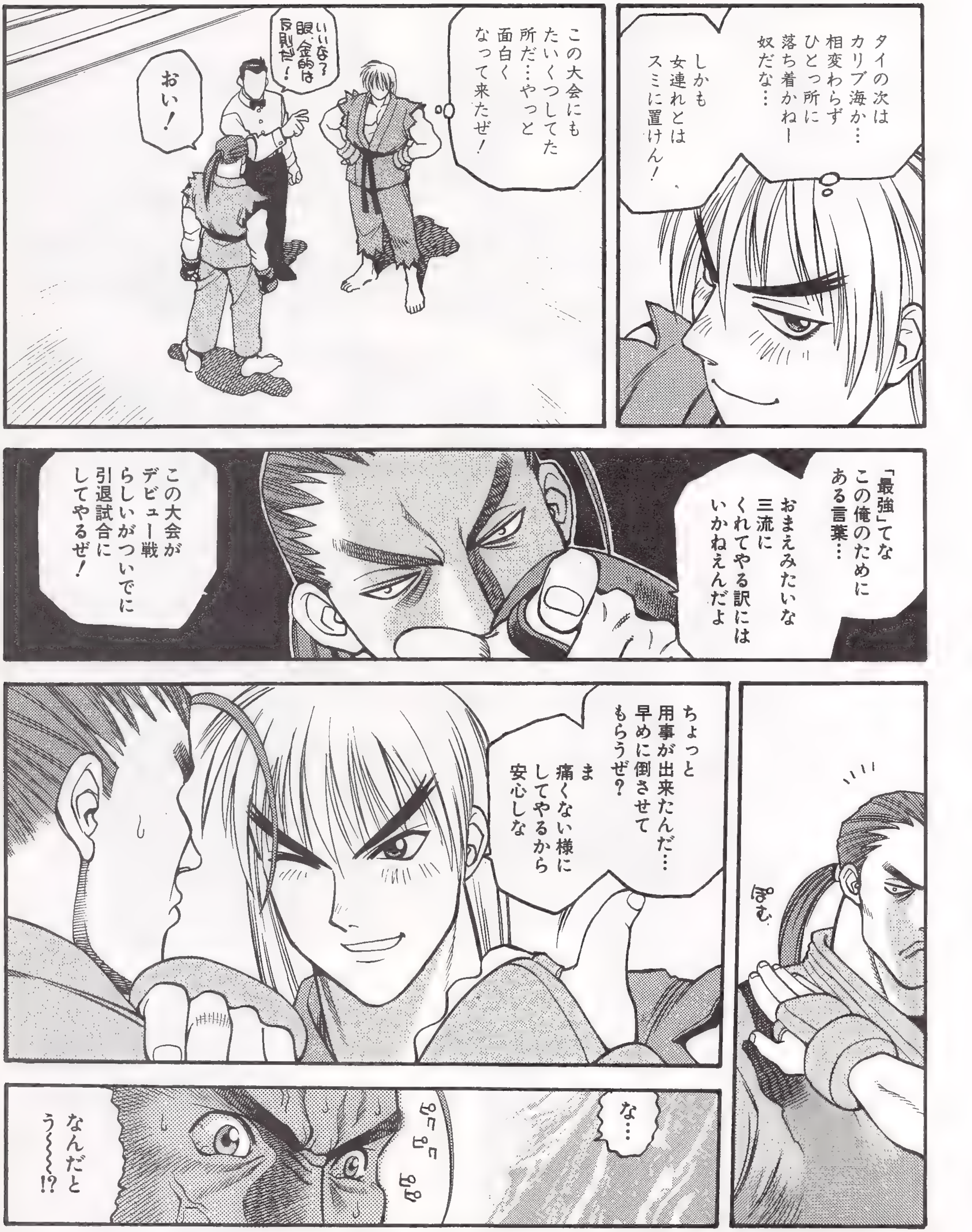



ガッ!!
クリス選手の強烈な浴びせ蹴りィ〜〜〜ッ!!!
ムエレ選手立てるか!!? 立てるか——!!?
ウオオ
ワァァァァ


麻薬に格闘技…
なるほど「シャドルー」が潜んでいてもおかしくないいな
むう…今の攻めは参考になる
そういうこと でもねリュウ…
こんな公式戦に「シャドルー」は現れないわ お互い油を売ってるヒマは無いと思うけど…
あのローズって占い師が言ったんだ
赤い…炎の様な…
二人の男に会いなさい
二人の男ねえ…心当たりは？
片方だけなら


「殺意の波動」を克服するためにはあいつに会わないといけないらしい…
占いなど信じてないが今はそれにすがる他ない…
続きましてBブロック決勝戦ッ選手入場です!!!
まずはダン・ヒビキ!!
時おり反則まがいの行為もありましたがここまで勝ち残ったことは評価に値します!!
勝利のためには努力をおしまぬタイプと言え!!
P.Cだ!!
…あいつにも「殺意の波動」の危険性は常にはらんでいるんだ…
せめて…そのことだけでも伝えねば…
え?それってまさか…
かけがえのない親友であり——
共に修業した同門だ
そのダンに対するはこの男!!!


ケン・マスターズ!!
本大会がデビュー戦にもかかわらず まさに破竹の勢いで勝ち昇ってまいりました!!
ちッ…ヤサ男め——!!
果たしてダンをどう料理してくれるのでしょうか!!
リュウか!!


タイの次はカリブ海か…相変わらずひとっ所に落ち着かねー奴だな…
しかも女連れとはスミに置けん！
この大会にもたいくつしてた所だ…やっと面白くなって来たぜ！
いいな？眼、金的は反則だ！
おい！
「最強」てなこの俺のためにある言葉…
おまえみたいな三流にくれてやる訳にはいかねえんだよ
この大会がデビュー戦らしいがついでに引退試合にしてやるぜ！
ぽむ
ちょっと用事が出来たんだ…早めに倒させてもらうぜ？
ま痛くない様にしてやるから安心しな
な……
ピクピクピク
なんだとう〜〜〜!?


始めッ!!
は
はッ
はあッ!!!
先制したのはダン!!
しかしガードの上だ——ッ!!!
へへっ
俺なら波動拳で相手の動きを止め一度間合いをつめ直すが…
天昇脚に似てるが
攻めまくるのが好きなケンだおそらく——…
甘い蹴りだぜ!!
いいか 蹴りッてなぁこうやるんだよ!!



ガッ
竜巻旋風脚!!!
ガガガガガ!
跳び上がりにヒザも入った!!
エグイッ
ケン素早い回し蹴り!!まるでコマのよう〜〜ッ!!!
よし!!ケンのペースだ決まったな!!
足がもつれる!!チャンスだ——ッ!!!


…くそ!!
昇龍ゥ…
ダン苦しまぎれにアッパーを放つがカウンターをもらってしまったァ!!!
なんだ?俺と似た技を使う奴だな…
だがしょせんはサルマネ!!
ワンツー!!
流れる様な連続技だ——!!!
あ…
さぁてリュウも観てることだしハデに決めるぜっ!!!
いくぜ!!


昇龍裂破!!


やったぜ!!
どうだ…痛みを感じるヒマもなかったろ？
し…
昇龍拳か…？


…まさに裂火のごとく炎の様な男だわ…！
すッ…すさまじい破壊力!!
これこそ必殺技と呼ぶにふさわしい!!
ケン・マスターズがダン選手を一瞬のもとに葬り去りましたァ!!!
見たかリュウ！
昇龍拳をさらに改良した昇龍裂破!!
俺も遊んでたって訳じゃないぜ！
フッリュウもさぞかし驚いて…
…あれ
怒ってる…？


ザザアアーン
なぜ昇龍拳を使った？
THE CONCH
NE PUBLIC
90 Miles to Cuba
THE SOUTHERNMOST
POINT
KEY WEST FL
昇龍拳は師匠から禁じ手と言われたハズだ？
久しぶりに会ってまず出るセリフがそれかよ…
捜査の続きしたいんだけど…
それよりこーの彼女紹介しろよ！
ムッツリスケベめっ
茶化すな！
とりつく島もねえなったく！



昇龍拳を使えば「殺意の波動」に目覚めるだ？
くだらねぇ！迷信だよ迷信！
現に俺なんかバンバン使ってるけどなんともないぜ？
強いて言えばちょっとばかし強くなりすぎたってトコかな へへ
へ…
!?
「殺意の波動」とは「真の格闘家」になるまで死ぬ訳にはいかない
だが死闘をくぐり抜けねば「真の格闘家」たり得ない――
そんな心のもつれが生み出すものだ



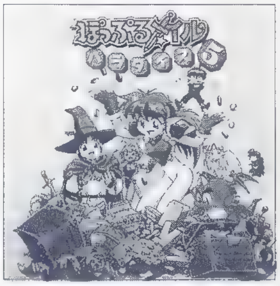
ケン…
俺と闘ってくれ
「殺意の波動」を
克服するには
幾多の「死闘」を
くぐる他
手だてはない！
「運命」という名の
闘いが始まる!!
リュウ…!?

NEXT!!

エスペシャリー、あたぼーふ…

DISC BOX

ぽっぷるメイルパラダイス5



1995年10月25日発売
キングレコード
CD：KICA－1169
価格：¥2800（税込み）

ファルコム・レーベルのラジオ番組「TARAKO　ファルコム　ぴーヒャララ」内で放送されているラジオドラマのCDが発売された（TBS、KBS京都でオンエア中）。番組のアシスタント、川菜翠さんが、新キャラクター、ライム役で声優デビュー。このCDで初出演となる。ドラマのほかには、ボーカル・バージョンとして、TARAKOさんと川菜さんのデュエットもある！ファンは必聴ものだ！

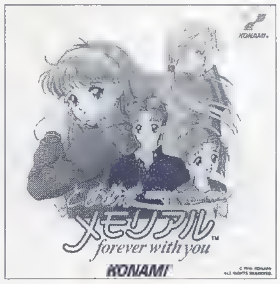
もっと！ときめきメモリアル OCT.～featuring 館林見晴～



1995年10月25日発売
キングレコード
CD：KICA－7667
価格：¥2800（税込み）

大好評のステレオラジオドラマ、「もっと！ときめきメモリアル」(文化放送系列）での放送分、第5話「クリスマス」の1回から4回のドラマを今回のCDに収録。この中での話は、マジな路線へ入っていくもの。今までとはちょっと違った展開でドラマが進んでいく。ドラマのほかには、ショートダイアリー、セリフ集、イメージソングも収録。ますます快調の「きらめき高校投書箱」もあるぞ！

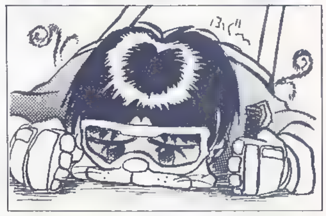
ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ プレイステーション版



1995年10月25日発売
キングレコード
CD：KICA－7675～6（2枚組）
価格：¥3800（税込み）

プレイステーションでも発売された「ときめきメモリアル～forever with you～」のオリジナル・ゲーム・サントラが発売された。「ときメモ」としてはなんと初になるオリジナル・ゲーム・サントラ。今回のCDは2枚組の発売。内容は、キャラクターBGM、デートスポットBGMも含む113トラック、116曲を完全収録。さらに藤崎詩織こと金月真美のボーカル（新曲）も収録されている。

今号の新作情報



ずるずる

（N.Z.（ニュージーランド）　スキー報告　その3）
「リマーカブル」スキー場
前号で紹介したスキー場とはまったく違うタイプのスキー場。2000m以上に位置するこのスキー場。やたら岩が出てる。頂上まで登ってスキー場の反対側を見ると…。1000mの崖！ビックリしたっす。絶壁は滑るわ！狭い岩の間は滑るわ…すごかった！

TOP10　9/16～9/30㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	—	173	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95アレンジ	PC	PCCB-189	2500円
	2位	—	115	豪血寺外伝　最強伝説	PC	PCCB-190	1500円
	3位	1	71	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCCB-187	1500円
	4位	2	53	ストリートファイターZERO	SM	SRCL-3297	2000円
	5位	—	27	同級生2	NA	NACL-1186～7	3300円
	5位	—	27	もっと!ときめきメモリアルSEP.	KR	KICA-7666	2800円
	7位	3	18	ダンシングシャドウズ～VF2	TE	TYCY-5449	3000円
	7位	—	18	レイフォース	PC	PCCB-153	2000円
	7位	—	18	メタルブラック	PC	PCCB-79	1500円
	7位	—	18	もっと!ときめきメモリアルAUG.	KR	KICA-7665	2800円
ビデオトップ10	1位	—	212	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	2位	1	65	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	3位	3	46	バーチャファイタースペシャル	VE	VVF-10131	5800円
	4位	2	31	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	5位	4	15	ダライアス外伝	PC	PCVP-11702	4800円
	5位	7	15	餓狼伝説3	SS	GV-18	4800円
	5位	—	15	ワールドヒーローズパーフェクト	PC	PCVP-11716	4800円
	8位	5	12	VH～ダークストーカーズバトル	SS	GV-16	5800円
	8位	7	12	スーパーストリートファイターⅡX	SS	GV-9	7000円
	10位	7	8	極上パロディウス	SS	GV-11	6000円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン
NA：NECアベニュー

CD&ビデオトップ10

CD編

今年後半に入って一番強いゲームと言えばやはりこれ！KOF'95。しばらく続きそう。
2位は豪外。ゲームの個性は強いが、ゲーム人気がやや弱いか。固定客はバッチリ。
注目点は、女キャラものが上がってきている。その中でレイフォースが復活！

ビデオ編

新作となるストZEROがトップ。KOF'95の発売まではキープできるだろう。
新作の影響を受けて、上位陣が一歩後退。
ダラ外の強さにちょっと目を奪われる。WHパーフェクトがポニーから出ているが人気は低いようだ。

今号のオススメタイトル

某メーカーの横スクロールアクションゲームを見ていたら（AMショーにて）このCDが聴きたくなった。


ストライダー飛竜（PC）

「ストライダー飛竜　G.S.M. CAPCON 2」（これで何のゲームかわかってしまう…）
最近はまったく作らなくなった横スクロールアクション、同じキャラクターでもかなり違うもの。それを感じられるのは、演出なんかもそうだが、サウンドも。グッドな1枚。

今、妙に編集部で盛り上がりを見せている、ちょっと古めの対戦ゲー、「餓狼伝説スペシャル」。
いろいろ工夫したりしていいものが出てきているけど、SNKものでは、やっぱりこれを一押しする人は多い。
見た目すっげえ感はないけど、バランスのとれた対戦は、今でも十分楽しめる。
最新対戦ものに飽きたらこれ！ビデオで復習すればもうバッチリだね！



餓狼伝説スペシャル（SS）

GAMEST PRESENTS

松本梨香の ゲマナイト
（ゲーマーズナイト）

毎週土曜日オンエア中
TBS(954)25:00〜25:30
WBC(1431)21:30〜22:00
GBS(1431)24:30〜25:00

素敵素敵！特別企画
ゲマナイのできるまで

いよーヲ、元気か！オレだ、田渕だ（田渕家留守伝メッセージより）。

最近はメストのいろんな所にオレ様のニセ者が出没してるみたいだが、今回は傷心照明のもといー正真証明の渕健ポコが御大自らゲマナイの原稿が完成するまでのプロセスを解説するぜ。イャッハァ！

プロセス1 ハガキのピックアップ

まず始めにリスナーの皆々から寄せられたハガキの中から、使えそうなネタをピックアップする。

人気があるのがゲームボイスの空耳ネタを扱った「誤聴の園」。そのほか、ゲームミュージックのリクエストを扱う「名曲ゴーヤング」「思い出のスウィートノイズ」、そしてゲーム内容についての質問疑問に答える『ももやんの』なぜなに!?教えて電子力」、これらのコーナーごとにハガキを振り分けていく。

厳しい審査の果てにハガキは採用されるが、番組全体のバランスと放送時間調整により、さらにネタの数は厳選される。

余談だが梨香さんが好むのは主にオ・ト・ナのネタ、そしてドリフ系のコテコテギャグである。ももやんは主にオヤジの笑いをすこぶる好む。彼にとっての「クラブ」とは高級クラブのことであり、「打ちっぱなし」とはバーチャロンのタダゲーを指す。覚えておくと採用率が上がるかどーかは神のみぞ汁。

プロセス2 内容決定極秘会議

次に番組内ではどんな企画を何ブチかますか？リスナーのハガキを交えつつ、その内容を決定するのがこの極秘会議である。

新声社内でもほんの一握りのライトスタッフだけがムリヤリ参加させられるこの会議により、次の番組内容の骨子が決定するのである。

番組をより良くするため、妥協を許さない激しい議論が飛び交い、刀傷ざたも辞さずといった気合と熱気が渦巻くその空気はまさにノーデカダンスアイワナダンス（©コンフュージョン）。

プロセス3 ハガキを原稿に起こす

マウント二田が白いギターをかき鳴らし、ダンサーみねが宙を舞い俺様がよかった探し（©ポ〔ア〕アンナ）にうつつを抜かしももやんが眠りこける。怒号を喧噪が渦巻く中、こうしてゲマナイの番組構成が決定していくのである。

ああよかった。

ここでハガキを卜書にして、そのままラジオで使える台本としてまとめてしまう。

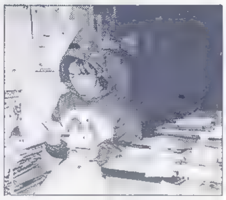
たいてい、本誌増刊ムックラジオと仕事が重複している中で行われる作業ゆえ、非常に無秩序でチープ極まりない台本ができあがるのであるが、この原稿が放送作家のアントン杉本氏に渡るや否やあらあら不思議！電波に乗せての放送に耐えうるゴージャスでエレガントな台本へと生まれ変わるのだ。

こうしてしこたま苦労して綿密に作られた台本が梨香さんの元に届いて、土曜の夜のお楽しみ、ゲーマーズナイトとしてようやく形を成すのだ。

さあ、君も土曜の夜はゲーマーズナイトでよかった探しだ！



（三重県　やめとけ君）
聞こえないでもないでもない。



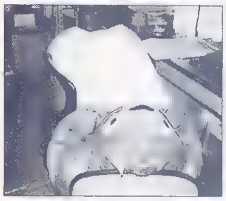
つれづれなるまま選ばれていくハガキ。その選考眼はときに厳しく、ときにヌルい。



内容会議前に行われる密儀。打倒ブラックソックスである。



激しい論議が飛び交う内容会議。なぜマイクを持っているかは秘密。



コスモを燃やし尽くした担当。台本を完成させて、初めて安息が訪れる。

★緊急告知
一部のネット局が・放送時間が変わります！

10月14日のオンエアから、CBCとABCが、WBC（和歌山放送・1431kHz）の21：30〜22：00、GBS（岐阜ラジオ・1431kHz）の24：30〜25：00に変わりました。お気をつけください。

近頃世間さまでは、コスプレが大はやり。コスプレ専門のお店ができて、アイドルなんかもいる。しかもイベントが毎月のように目白押し（インフォメーションコーナーでも今回は2つ紹介するよ）。ビデオや写真集もずいぶん本屋さんに並んでるし。でも、コスプレギャルヌード写真集まであるのには…（コスプレしてる意味って？）。

ポリゴンマニアよ、ここに集え！「ポリゴンジャンキー3」開催

セガAM2研といえばポリゴンゲーム。バーチャファイター、バーチャストライカー、バーチャコップ、そして間もなく発売のファイティングバイパーズなど、まさに芸術的ともいえるポリゴンゲームを数々生み出しているところだ。

そのAM2研主催ポリゲーイベントが「ポリゴンジャンキー」。今まで第1回、第2回、スペシャルと続いてきて今回で4回目となるこの催し。期待の新作が次々と出ているだけに、ゲーマーならまず見逃すことのできないイベントのハズ。

チケットは10月28日よりチケットぴあにて発売されているぞ。ここだけの話、出展機種には「NEW Virtua Fighter?」とあるのだ。もしかしたら、あれが！…いやいや、あとは行ってみてのお楽しみ。

日時─12／26（火）15：00～30：00
会場─渋谷ON-AIR EAST
料金─前売り　¥3000
当日　¥3500
お問い合わせは
ニフティサーブ内FSEGA
またはE-Mail　n800nsb@mac.sega.co.jp, GGH01111@niftyserve.or.jp
または㈱SEP 03（3585）3699まで。


テクノで踊るのも、このイベントの楽しみのひとつ。


写真はポリゴンジャンキー1の時のもの。

来年もこれでキマリ！ バーチャファイター'96カレンダー発売



またまたこれもセガ情報。今年もあと残すところ2カ月になって、カレンダーに悩む季節になってまいりました。そんな貴方に強ーい味方。来年はこれだっ！というカレンダーの登場です。まずは写真を見て。はい、もうおわかりですね。そう、バーチャファイターの96年度版カレンダーが発売されるのだっ！セガサターンで発売された「バーチャファイターCGポートレート」のイメージCGを使用したもので、サイズはA2判で計13枚。CGデザインはもちろんAM2研デザインチーム。11月から、サターンソフト販売店などで発売だ。予価は¥1500（税込み）。写真でもわかるとおり、ものすごいクオリティの高さ。それでこの値段なんだから、お手頃というよりも、「えっ、いいの？」と思わず言ってしまうほど。絶対、欲しいよね！

問い合わせ先：ニフティサーブFSEGA内会議室『VIRTUA SURF』及びE-Mail GGH01111@niftyserve.or.jp
または、セガお客様相談センター：0120-012235まで。

ザウルス発進！インターネットいよいよ開始

みんなもよく知っている、コンピュータゲームソフトメーカー㈱ザウルスが、なんとインターネット上に、ホームページを開設したのだっ！内容は会社紹介や、発売済みまたはこれから発売されるゲームソフトの情報、ユーザーページの4部構成。これでザウルスから発売される新作情報が、パソコンを使っていち早く入手できるようになったわけだね。アクセス先はhttp://www.egg.or.jp/saurus/

思わぬ情報が入ることもあるかも？みんな、アクセスしてみよう！

待望のバーチャファイターアニメ放映開始!

ついに、待ちに待っていたバーチャファイターのアニメが、10月9日から放映が始まった。なんといってもテーマが「愛と冒険の格闘ロマン」という、ものすごい代物だ。インフォメーションでも何度か紹介したので、みんな楽しみにしていたと思う。

さて、放映に先駆け、去る10月3日に、制作発表会が行われた。場所は六本木J-men・s。最近テレビでも注目紹介されている、六本木スポットのひとつ。

この日はセガAM2研取締役鈴木裕氏をはじめ、セガキャラクター部部長中山氏、アニメを手掛ける殿勝監督、プロデューサーの岩田氏、主人公アキラ（結城晶）の声を担当する声優の三木氏、オープニングテーマ曲を歌う林氏、エンディングテーマ曲を歌うビビアン・スー（今回の制作発表会のメインゲスト♡）のそれぞれが、バーチャファイターアニメへの意気込みを語ってくれた。その後、関係者による質疑応答、主題歌披露などが行われ、完成した第1話の上映も。十分期待に応える出来ばえに、集まった報道関係者はモニターに釘付けの様子。格闘シーンには「アキラには八極拳以外の技は使わせない」などの、ゲームファンには嬉しいこだわりがふんだんに盛り込まれている。

ほかにも、キャラクターに、ゲームとは違う色付けもされているので、今後の展開が楽しみ。自分が普段親しんでいるゲームが、おもしろいアニメーションになっているのを見るのは、とっても嬉しいよね。

この号が出るころにはすでに3話目まで終了しているハズ。みんなの感想は、どんなもんかな?

この日集まった制作関係者たち。





ビビアン・ス　。EDテ　マ曲「くちびるの神話」は10月25日発売。

やっぱりコスパでしょ 大阪&東京開催!



コスプレダンスパーティーの元祖、コスパがまたまた開催される。前号のインフォメーションコーナーで告知した、10月15日のイベントも、大盛況の内に幕を閉じたが、今年中にコスパがあと2回開かれることが決定した。詳細は次のとおり。

●COSPA in 大阪マハラジャ
日時―11/5（日）
　10：00～15：00
場所―JR大阪駅、阪急梅田
　駅より徒歩5分
問い合わせ―06（633）3261 プランニングRE「コスパ実行委員会」

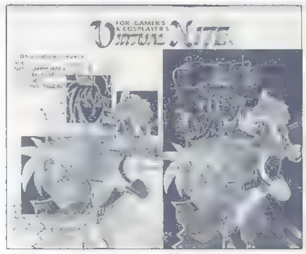
●COSPA in ツインスター2
日時―12/17（日）
　13：30～18：00
場所―JR中央線、地下鉄有楽町線・東西線、各飯田橋駅より徒歩約2分
問い合わせ―03(5387)6781 ㈱ブロッコリー「コスパ実行委員会」
料金―前売り　¥3000
　当日　男性¥4000
　　女性¥3500
※（チケットぴあで販売しています）

内容はいつものとおり、ディスコタイムに、数々のイベントを予定しているとのこと。嬉しいゲスト様もあり…?とにかく、行ってみるべし!



踊ってる踊ってる。やっぱこれこそコスパだね。

関西のコスプレ魂 ヴァーチャルナイト開催



コスプレを主にした催しがひんぱんに行われている今日この頃。またも、新たにコスプレイヤーのためのイベントが誕生した。その名も「ヴァーチャルナイト」。多くのコスプレイベントが昼間であるにもかかわらず、今回紹介する「ヴァーチャルナイト」は、その名のとおり、夜に行われるという、とってもアダルティ〜なダンパなのだ。時間の都合上、未成年の入場ができない場合もある、とのこと。内容はダンスタイムのほかに、コスプレコンテスト、またはゲーマーに嬉しいゲーム大会など、もりだくさん。

今までとは違った大人のムード漂うコスプレパーティーを求めていたという君は、ぜひ行ってみよう。

●バーチャルナイト
日時―11／23（祝）
19：00〜24：00
場所―「CLUB QOO」
全線難波駅よりすぐ。
料金―前売り¥2000
当日 ¥2500
※1ドリンク付き。未成年者の入場はお断りする場合があります。

なお、チケットはチケットぴあ、または「CLUB．QOO」06（649）2017で発売しています。お問い合わせも同「CLUB QOO」までお願いします。

イベントEXPRESS

●ゲームコミケin東京jr
日時／11月3日（祝）11：00〜15：00
会場 都立産業貿易センター4F（JR浜松町駅下車）
内容／ゲーム中心同人誌即売会（コスプレブース有り）
問い合わせ／〒111台東区浅草郵便局私書箱108号ユウユウ内Gコミ東京jr係

●エナジーRUN！「GAME☆パラダイスⅣ」
日時 11月5日（日）11：00〜15：00
会場／川崎市産業振興会館（JR川崎駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会（コスプレOK）
問い合わせ／〒232横浜市南区井土ケ谷下町27ベイシティエンタープライズ「GAME」係

●KOF'95 in 桃山
日時 11月10、11、12日（学祭期間中）13：00〜
会場 桃山学院大学構内（南海・泉北線和泉中央駅下車）
内容／KOF'95ゲーム大会（参加賞有、参加者募集中）
問い合わせ／〒590―02大阪府和泉市まなび野1 1桃山学院大学学生放送局

●ゲームコミケin仙台1
日時 11月12日（日）11：00〜15：00
会場／アズテックミュージアム（仙台産業展示館）（JR南仙台駅下車）
内容／ゲーム中心同人誌即売会（コスプレブース有）
問い合わせ 〒111台東区浅草郵便局私書箱108号ユウユウ内Gコミ仙台1係

●カラフル
日時／11月19日（日）11：00〜15：00
会場 神奈川中小企業センター14Fホール（JR根岸線関内駅下車）
内容／ゲーム中心同人誌即売会（コスプレOK）
問い合わせ／〒225横浜市青葉区鉄町1870―4羽鳥博美

●パソケット51
日時 11月19日（日）
会場 東京文具共和会館
内容／同人ソフト・ゲームONLY同人誌即売会
問い合わせ／〒111台東区浅草郵便局私書箱108号ユウユウ内パソケット51係

●紅コミEXTRA・GAME SPECIAL2
日時／11月26日（日）
会場 山形県山形市食料会館4F（JR山形駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会（コスプレOK）
問い合わせ／〒997山形県鶴岡市切添町12―8―101服部方「ゲームスペシャル2」係

●RAINBOW SPECIAL
日時 11月26日（日）
会場 森下文化センター（都営新宿線森下駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会
問い合わせ／〒241横浜市旭区西川島町115―4本田方RS準備会

●ZAP．5
日時 12月23日（祝）10：30〜15：00
会場 札幌市民会館2F1号会議室（地下鉄大通駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会（コスプレOK）
問い合わせ 〒048―22岩内郡共和町南幌似2―11遠藤方

●ゲームイベントを主催される皆さん、記入事項を書いてどんどん応募してください。記入事項／①正式名称②開催日時③開催場所④内容⑤問い合わせ先⑥責任者の住所と電話番号（誌上未掲載）
掲載時期は「手紙が届いた月の翌日末となります。
最近お手紙が少なくてスペースに余裕があります。たくさんの応募をお待ちしております。



NEO·GEO 通信販売 SNK代理店

全国に宅配いたします

NEO·GEO



☆ネオジオCD本体 定価¥49,800 → ¥27,800（税込¥28,630）

新製品 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 定価¥8,800 → ¥6,408（税込¥6,600）

●ADKワールド（11/10発売） ¥6,800 → ¥4,835（税込¥4,980）

●将棋の達人 ¥7,800 → ¥5,806（税込¥5,980） ●パルスター ¥8,800 → ¥6,408（税込¥6,600）

●ワールドヒーローズパーフェクト ¥8,800 → ¥6,408（税込¥6,600）

☆ネオジオ本体 定価¥48,800 → ¥22,800（税込¥23,480）





●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 定価¥29,800 → ¥23,107（税込¥23,800）



●超人学園ゴウカイザー 定価¥29,800 → ¥23,107（税込¥23,800）

●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣〈12/1発売〉 定価¥32,000 → ¥24,078（税込¥24,800）

●ソニックウィングス3〈11/17発売〉 定価¥29,800 → ¥23,107（税込¥23,800）

●将棋の達人 定価¥29,800 → ¥19,223（税込¥19,800）

●ステークスウィナー 定価¥29,800 → ¥23,107（税込¥23,800）

中古コーナー（税込）

機種	タイトル	販売価格
NCD	●ネオジオCD本体（限定モデル）	¥26,800
NCD	●ネオジオCD本体	¥24,800
NG（カセット）	●ネオジオ本体	TEL
NG（カセット）	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	TEL
NG（カセット）	●餓狼伝説3	¥18,800
NG（カセット）	●ワールドヒーローズパーフェクト	¥17,800
NG（カセット）	●天外魔境真伝	¥16,800
NG（カセット）	●風雲黙示録	¥14,800
NG（カセット）	●ダブルドラゴン	¥12,800
NG（カセット）	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥12,800
NG（カセット）	●ギャラクシーファイト	¥9,800
NG（カセット）	●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	¥9,800
NG（カセット）	●得点王3	¥7,800
NG（カセット）	●龍虎の拳2	¥3,980
NG（カセット）	●真サムライスピリッツ	¥2,980
NG（カセット）	●餓狼伝説スペシャル	¥1,980
NG（カセット）	●サムライスピリッツ	¥1,980

※その他セガサターン・SF・中古多数あり！
※中古の価格は変動します。必ずTELにてご確認下さい。

中古ハード・ソフト 高価買取り致します。

●ネオジオ本体 ¥12,000
●ネオジオ本体限定モデル ¥22,000
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ¥17,000

新品CDソフト激安在庫大処分!!（各50枚限り）

オール¥1,980（税込）

●ニンジャコンバット ●ナム−1975 ●ファイターズヒストリーダイナマイト ●バーニングファイト ●サムライスピリッツ ●ジョイ・ジョイ・キッド ●ワールドヒーローズ ●ラギ ●ワールドヒーローズ2 ●ミューテイションネイション ●ASO II ●サイバーリップ ●パワースパイクスII ●ラストリゾート ●得点王 ●得点王2 ●ロボアーミー ●ビューポイント ●トッププレイヤーズゴルフ ●マジシャンロード ●サッカーブロール ●ニンジャコマンドー ●ベースボールスターズ

オール¥2,980（税込）

●2020年スーパーベースボール ●ゴーストパイロット ●ワールドヒーローズ2 JET ●風雲黙示録 ●戦国伝承 ●餓狼伝説2 ●戦国伝承2 ●真サムライスピリッツ

オール¥3,980（税込）

●痛快ガンガン行進曲 ●餓狼伝説スペシャル ●餓狼伝説3 ●龍虎の拳

ネオジオCDラインナップ（オール25%OFF〜、税込）

価格	タイトル
定価¥7,800 ¥5,980	●ダブルドラゴン ●ギャラクシーファイト ●龍虎の拳2 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ●アイドル麻雀ファイナルロマンス2
定価¥6,800 ¥4,980	●ソニックウイングス2 ●パズルボブル ●トップハンター ●得点王3（定価¥7,800）
定価¥5,800 ¥4,480	●ダンクドリーム ●フットボールフレンジー ●餓狼伝説 ●ファイヤースープレックス ●ベースボールスターズ2 ●フライングパワーディスク ●クイズ・キング・オブ・ファイターズ ●ザ・キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ●雀神伝説 ●クロススウォードII
定価¥4,800 ¥3,700	●ラリーチェイス ●麻雀狂列伝 ●ライディングヒーロー ●ザ・スーパースパイ ●リーグボーリング

カセット大激安（オール新品・税込）

タイトル	定価	価格
●餓狼伝説3	定価¥32,000 →	¥21,800
●天外魔境真伝	定価¥29,800 →	¥18,800
●風雲黙示録	定価¥29,800 →	¥17,800
●ダブルドラゴン	定価¥29,800 →	¥14,800
●得点王3	定価¥29,800 →	¥9,800
●ダンクドリーム	定価¥28,000 →	¥5,980
●龍虎の拳2	定価¥29,800 →	¥4,980
●ミラクルアドベンチャー	定価¥25,000 →	¥4,980
●ワールドヒーローズ2 JET	定価¥29,800 →	¥3,980
●真サムライスピリッツ	定価¥29,800 →	¥3,980
●得点王2	定価¥28,000 →	¥2,980
●餓狼伝説2	定価¥28,000 →	¥1,980
●ファイヤースープレックス	定価¥28,000 →	¥1,980

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

品名	定価	価格
●ファイティングスティックNEO II	定価¥5,980 →	¥4,980
●コントローラープロ	定価¥3,900 →	¥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800 →	¥1,670
●RFコンバーター	定価¥2,600 →	¥2,600
●RGBケーブル	定価¥2,200 →	¥2,200
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200 →	¥1,200
●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600 →	¥6,980
●メモリーカード（ネオジオ用）	定価¥3,300 →	¥1,980

★NEC PC-FX 定価¥49,800 → TEL

PC-FX対応ソフト（税込）

タイトル	価格
予約受付中 11 10 キューティーハニーFX	¥7,700
予約受付中 11 24 ルナティックドーンFX	¥7,700
●アニメフリークFX I	¥5,950
●バトルヒート	¥3,980
●卒業II	¥2,980
●麻雀悟空／天竺	¥5,980
●FXパッド	¥2,760

☆NEC DUO-R 定価¥39,800 ¥14,800（税込¥15,240）

DUO-R 対応ソフト

●同級生 定価¥8,800 → TEL
●銀河お嬢様伝説ユナ2 ¥4,980 ●しあわせうさぎ2 ¥8,800

LaserActive



これ1台でマルチな楽しみ
パイオニアレーザーアクティブが超激安!!

本体 定価¥89,800 CD、LDなどマルチディスクが楽しめる ＋

- MEGA-LLパック 定価¥39,800：メガドライブ（ROMカセット） メガCD メガLD この3種のソフトが楽しめる
- LD-LOM²パック 定価¥39,800：PCエンジン（Huカード） CD-ROM² LD-ROM² この3種のソフトが楽しめる

★本体＋MEGA-LDパック または LD-ROM²パック → 超特価 合計定価¥128,800 ¥39,800（税込¥40,980）

ダブルパックでさらにお得 ★本体＋MEGA-LDパック または LD-ROM²パック → 超特価 合計定価¥167,800 ¥55,800（税込¥57,470）

◎各パックのバラ売りもOK／ 各¥19,800（税込）

飛び出す画像で迫力倍増／（対応ソフトのみ）

●3Dゴーグル（アダプター付） ¥13,800（税込）

このレーザーアクティブでしか楽しめない専用高画質ソフトも格安ご奉仕!!

MEGA-CD対応ソフト（税込）

タイトル	価格
●I WILL	¥1,980
●ピラミッドパトロール	¥1,980
●グレートピラミッド	¥1,980
●ロケットコースター	¥1,980
●ザッピング殺意	¥1,980
●バーチャルカメラマン2	¥2,980

LD-ROM²対応ソフト（税込）

タイトル	価格
●ヴァジュラ	¥1,980
●3Dミュージック	¥1,980
●クイズ エコノザウルス	¥1,980
●悪魔の審判	¥1,980
●マンハッタンレクイエム	¥1,980
●美リュージョンコレクション 坂木優子	¥2,980

SEGA SATURN



★セガサターン 定価¥34,800 ¥31,800（税込¥32,750）

新作ソフト予約受付中

発売日	タイトル	価格	税込
11/2	F1 ライブインフォメーション	¥4,980	（税込¥5,130）
11/2	峠キングザスピリッツ	¥4,980	（税込¥5,130）
11/10	ばくばくアニマル	¥4,320	（税込¥4,450）
11/10	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	¥1,243	（税込¥1,280）
11/10	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	¥1,243	（税込¥1,280）
11/17	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	¥4,980	（税込¥5,130）
11/22	オフワールド・インターセプターエクストリーム	¥4,980	（税込¥5,130）
11/22	X-MEN	¥4,980	（税込¥5,130）
11/24	シュトラール	¥4,320	（税込¥4,450）
11/24	バーチャコップ	TEL	
11/24	スーパーリアル麻雀グラフィティ	¥7,480	（税込¥7,700）
11/24	フェーダ リメイク！	¥5,355	（税込¥5,520）
11/中旬	ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥5,980	（税込¥6,160）
11/下旬	ギャラクシーファイト	¥4,980	（税込¥5,130）

おすすめ人気ソフトコーナー

タイトル	価格	税込
●ぷよぷよ通	¥4,320	（税込¥4,450）
●セガインターナショナルビクトリーゴール	¥4,320	（税込¥4,450）
●ハングオンGP	¥4,980	（税込¥5,130）
●プリンセスメーカー2	¥6,770	（税込¥6,980）
●信長の野望 天翔記	¥7,746	（税込¥7,980）

超激安新品ソフトコーナー（数量限定）

タイトル	価格	税込
●ファイプロ外伝ブレイジングトルネード	¥2,893	（税込¥2,980）
●出たなツインビーヤッホー！	¥3,864	（税込¥3,980）
●実況パワフルプロ野球'95開幕版	¥3,864	（税込¥3,980）
●水滸演武	¥3,864	（税込¥3,980）
●アイドル麻雀ファイナルロマンス2	¥4,835	（税込¥4,980）
●天地無用！魎皇鬼	¥5,806	（税込¥5,980）

パーツコーナー（税込）

品名	価格	品名	価格
●コントロールパッド	→ ¥2,320	●マルチターミナル6	→ ¥3,520
●サンサターンパッド	→ ¥3,230	●ムービーカード	→ ¥17,800
●ファイティングコマンダーSS	→ ¥2,300	●フォトCDオペレーター	→ ¥3,800
●バーチャスティック	→ ¥4,480	●RGBケーブル	→ ¥2,500
●ファイティングスティックSS	→ ¥4,980	●S端子ケーブル	→ ¥1,850
●シャトルマウス	→ ¥2,780	●ステレオAVケーブル	→ ¥1,850
●レーシングコントローラー	→ ¥5,480		

★プロアクションリプレイ セガサターン 定価¥9,800 24%OFF ¥7,746（税込¥7,980）

☆セガサターンのカートリッジスロットにプロアクションリプレイを差してゲームチャート内にあるソフトを立ち上げると少し変わったゲームがプレイできます。
例 バーチャファイター ・「すもうファイターモード」（投げ技のみダメージ）
パンツァードラグーン ・無敵モード、高速スクロール
☆対応ゲームはバーチャファイター、パンツァードラグーン、デイトナUSA他13点と海外用ソフト
☆ベースがパワーメモリーなので空きブロックにセーブもできます。
☆輸入品のため説明書は英語です。

☆SANYO 3DO TRY（フロントローディング） 定価¥54,800 53%OFF ¥25,800（税込¥26,570）

☆PANASONIC 3DO R·E·A·L FZ-10 定価¥44,800 42%OFF ¥25,800（税込¥26,570）

支払方法

①代引（商品代金＋送料800円〜 ＋代引手数料400円〜）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円〜）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

注 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482−3093
受付時間 11:00〜21:00
定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

注
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店 一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
注 通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南） ☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西） ☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北） ☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北） ☎915 8842

必ず叶う!!
最強の通信講座大特集!!

Do it!!

ヒーロー伝説が始まる！
自宅で一人で完璧マスター！

伸長法トレーニング

驚異のDNAシステムでチビにサヨナラ！

右側が伸長法を実行した鳴沢くん。左側でうらやましそうに見上げているのが、自然にまかせた大越くん。この写真が証明している。『身長は遺伝じゃない！』男女関係だけじゃなく、就・転職でもチビは大きなハンディキャップ。見た目が悪いと始まらない!!
人知れず悩んでいるキミ、脚からグングン伸ばす、話題のDNAシステムを今スグためしてみないか!!



視力回復トレーニング



朝夕20分、わずか一か月後には視力0.1から1.0に！
わずらわしいメガネ、コンタクトにサヨウナラ!!

近・乱・老・遠視…どんなにキレイな目をしていたって、視力が悪かったら台無し！アメリカから上陸した当講座のベイツ式アイトレーニングなら、朝夕わずか20分のかんたんトレーニングで、わずらわしいコンタクト、ダサいメガネに永久にサヨナラできる。すでに29万人が体験・実証している奇跡のトレーニングは、器具や薬は一切使わない安全で安心なプログラム!!

モンセール減量法

一度ヤセたら二度と太らない！噂の『脂肪燃焼効果』で1か月10キロ、20キロダウンは当たり前!!

ユーモア会話術

…モテてるやつはみんな知ってる。『見る・聞く・話す』のビデオ&テキストの3次元立体プログラム！「あの子と気軽に話がしたい」「人気者になりたい」そう願うキミなら迷わずスタート!!プロが伝授する秘密のユーモアセンスで、キミも今日からモテモテ!!

声優養成

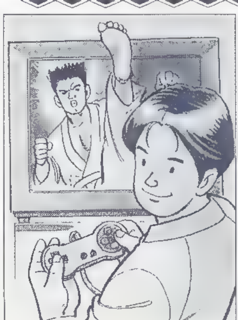
今や声優はメディアのアイドル！基礎からプロしか知らない秘密の裏ワザまで、画期的ビデオ教材で、本番さながらのアフレコ体験を実現！業界で話題騒然の立体学習プログラムだから、アコガレのプロデビューまでわずか2か月！アコガレを実現するチャンス!!

スーパーマジック

白い紙が一万円札に…。テーブルマジックからハンドパワー、超能力ネタまで、1か月で完全マスター!!

実践ゲームデザイナー

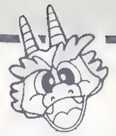
日本中の腕自慢ゲーマーたちも熱狂の嵐!!
キミが次代の大ヒットゲームメーカーだ！



「こんなゲームがあったらいいのに」「オレならこんな風にする」…そんなキミの思いを実現してくれる魔法の講座の誕生だ!!ゲーム業界で噂のCGビデオ教材と、分かりやすいテキストだから、一日15分の学習でOK。コンピュータなんかなくっても、もちろんイラストなんか描けなくても大丈夫！
さあ、今こそキミの未来の『決定』コマンドを押せ！キミのかくれた才能が大爆発する、この講座こそがプロへの登竜門なんだ！

キミの小さな夢を、大きなカタチに変えてくれるプログラム特集！『アレもしたい、コレもしたい』…そんな欲張りなキミにピッタリなのが通信講座。一日15～20分で完璧マスター！この秋、キミは変わる!!





チャドラン

日本最大規模を誇る

通 販 部

☎06-543-7700（受付時間朝10時〜夕方7時）
〒550 大阪市西区南堀江1-23-6 以降は自動録音にて24時間OK。
FAXでの注文も受け付けています。FAX06-543-8778

新作・人気作を並ばずに買いたい／ほしいソフトがどこにも売っていない／
今すぐお電話ください。チャドランはそんなあなたの味方です。

● 新品・中古・激安価格 ● 日本一の規模を誇る在庫量 ● 買って安心着払いシステム ● 注文した次の日には商品到着（一部地域を除く）● 予約をしていると発売日には商品到着（一部地域商品を除く）

お願い

■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます■商品代金は商品と引換です送料900円（一部地域を除く）■未成年の方は保護者の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです。■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付ます。■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認下さい■品切れの場合はご了承下さい

チャドランクラブ会員募集中‼ 特典いっぱい
お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、200円分切手を同封して封書でお申し込み下さい。

チャドランニュースをお送りします
お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、封書でお申し込み下さい。

新作販売

発売日	商品名	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]

通常販売

スーパーファミコン

商品名	販売価格
	¥6 980
	¥5 980
	¥6 980
	¥8 680
	¥6 580
	¥3 980
	¥7 580
	¥7.580
	¥7 580
	¥5 980
	¥5 980
	¥6 980
	¥6 980
	¥3 980
	¥3 980
	¥3 480
	¥6 580
	¥7 980
	¥4 980
	¥5 980
	¥3 980
	¥6 980
	¥6 980
	¥5 980
	¥7 980
	¥1 980
	¥6 980
	¥3 580
	¥6 580
	¥9 980
	¥7 580
	¥6 580
	¥8 680
	¥3 680
	¥3 480
	¥4 980
	¥2 980
	¥1 980
	¥980
	¥6 580
	¥3 980
	¥4 980
	TEL
	¥6 580
	¥7 980
	¥8 680
	¥6 580
	¥7 980
	¥6 980
	¥5 480
	¥7 980
	¥4 980
	¥6 280
	¥8 980
	¥6 580
	¥8 680
	¥4 980
	¥4 980
	¥7 580
	¥5 580
	¥4 180
	¥1 980
	¥9 980
	¥6 980
	¥7 980
	¥3 980
	¥3 980

商品名	販売価格
	¥6 580
	¥7 580
	¥7 980
	¥4 980
	¥5 980
	¥1 480
	¥1 980
	¥4 980
	¥2 980
	¥5 980
	¥2 480
	¥6 280
	¥5 980
	¥4 980
	¥6 580
	¥8 680
	¥4 980
	¥1 980
	¥1 980
	¥6 980
	¥6 580
	¥6 580
	¥2 980
	¥8 680
	¥2 980

ゲームボーイ

商品名	販売価格
	¥1 980
	¥2 780
	¥3 380
	¥2 580
	¥980
	¥2 780
	¥3 180
	¥1 480
	¥980
	¥2 780
	¥2 980
	¥3 180
	¥2 780
	¥2 780
	¥2 980
	¥2 780
	¥2 780
	¥1 780
	¥2 480

スーパーCD-ROM

商品名	販売価格
	¥5 580
	¥6 980
	¥5 280
	¥2 580
	¥2 580
	¥3 980
	¥1 280
	¥1 680
	TEL
	¥4 780
	¥2 580
	¥2 980
	¥1 980

ネオジオ

商品名	販売価格
	TEL
	¥4 980
	¥24.800
	¥2.980
	¥3 980
	¥3 980

ネオジオ CD

商品名	販売価格
	¥5 980
	¥5 280
	¥6 280
	¥4 780
	¥5 280
	¥5 280
	¥4 780
	¥5 280
	¥5 980
	¥5 980

3DO

商品名	販売価格
	¥6 980
	¥7 080
	¥4 380
	¥4 380
	¥7 480
	¥4 980
	¥6 680
	¥6 680
	¥10 880
	¥4 380
	¥7 480
	¥7 480
	¥7 480
	¥4 980
	¥6 680
	¥6 680
	¥8 380
	¥7 480
	¥3 980
	¥4 980
	¥8 380
	¥7 980
	¥7 380
	¥7 980
	¥6 680
	¥7 480
	¥7 480
	¥1 380
	¥8 380
	¥7 080
	¥5 280
	¥5 780
	¥6 680
	¥2 380
	¥6 980
	¥10 800
	¥7 480
	¥8 880
	¥4 080
	¥7 480
	¥7 480
	¥4 280

サターン

商品名	販売価格
	¥6 210
	¥5 220
	¥5 220
	¥6 120
	¥6 120
	¥5 720
	¥5 220
	¥5 220
	¥1 480
	¥6 120
	¥6 120

商品名	販売価格
	¥5 220
	¥5 220
	¥5 220
	¥5 220
	¥5 220
	¥7 980
	¥5 220
	¥6 120
	¥4 320
	¥5 220
	¥7 020
	¥5 220
	¥6 120
	¥8 880
	¥2 980
	¥5 220
	¥7 020
	¥7 020
	¥7 020
	¥4 320
	¥7 020
	¥7 980
	¥7 020
	¥6 120
	¥4 320
	¥5 220
	¥7 020

フォトCD

商品名	販売価格
アーティ・ク……	¥4 380
	¥4 380
	¥3.480
	¥3 480
	¥4 380
	¥3 580
	¥4 380
	¥4 380
	¥3 480
	¥2 680
	¥2 580
	¥2 680
	¥3 580
	¥1 380
	¥3 480
	¥4 380

ビデオCD

商品名	販売価格
	¥3 480
	¥6 680
	¥2 580
	[illegible]
	¥3 480
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

ハード

商品名	販売価格
	¥13 800
	¥5 280
	¥5 480
	¥1 980
	¥12 800
	¥13 800
	¥29 800
	¥9 800
	¥12 800
	¥21 800
	¥27 800

中古特価販売

商品名	中古価格
	¥2.980
	¥1.800
	¥1.280
	¥3.980
	¥980
	¥4.480
	¥980
	¥1 280
	¥2 980
	¥3 680
	¥3 680
	¥2 580
	¥4 980
	¥7 980
	¥1 480
	¥2 980
	¥1.800
	¥480
	¥980
	¥380
	¥580
	¥2 980
	¥1 800
	¥3 980
	¥1 980
	¥3 980
	¥2 980
	¥2 980
	¥680
	¥980
	¥2 800
	¥3 980
	¥1 980
	¥780
	¥1 500
	¥2 980
	¥2 980
	¥1 480
	¥680
	¥980
	¥1 480
	¥3 480
	¥4 980
	¥3 680
	¥2 980
	¥3 980
	¥2 980
	¥3 480
	¥4 980
	¥2 980
	¥980
	¥1 200
	¥2 980
	¥7 480
	¥1 680
	¥1 980

●予約・販売・買取価格は変更する場合があります。お電話にてご確認ください

中古買取申込み案内（注意事項）

1. 申込書は記入事項をお書きいただき必ず商品といっしょにお送りください。（申込書がない又は、未記入の場合受付できません）
2. 未成年者の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。（無い場合は受付できません）
3. 買取受付完了後の返品は不可。
4. 送る前に買取価格を確認して下さい。（毎日の様に変更します）
5. らくがき、破損、故障などの商品価値のないものは送らないでください。（万一送られても返品できません）
6. 同ソフト2本以上送られると買取価格は下がります。又、箱、説明書、付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。（買取できない場合もあります。なるべく送らないでください。）
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 発送・返品手数料はお客様負担となりますのでご了承の程よろしくお願いします。
9. 以上の事が満たされずに受付出来ない場合は着払いで返品となりますのでご注意下さい。（ハードの付属品なしは買取出来ません）

チャドラン中古買取特典付きセール

-キリトリ-

買取UP券

SF・SS・PSソフト1本に付き
3本以上で¥100up
5本以上で¥150up
10本以上で¥200up

※申込み用紙が無い場合受付出来ません。
※商品価値のないものは買取出来ません。
※ソフト機種はSF・SS・PSのみ。
※同ソフト多数は不可。
※箱・説・付属品等すべて揃っている物のみ有効。

- - - - キ リ ト リ - - - -

買取申込書（保護者承諾書）

平成　年　月　日		ゲーメスト		
氏名	フリガナ　　　　㊞	電話番号	（　　）　－	生年月日 大・昭・平　年　月　日 / 年齢
住所	〒　－　　読みがな			
商品名				
商品売却（　）個を承諾します。	保護者名	未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ	

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ BC…スーパーCD・ROM2 FX…PC・FX GG…ゲームギアNC-ネオジオCD SS…サターン NG…ネオジオ 32…32X 3D…3DO HA…ハード●TELマークの売価は電話でお問い合わせください。●価格は送料・消費税別です。
● 上記商品はほんの一例です。この他にも多数揃えていますので、お気軽にお問い合せください。

大特価市!在庫基板大放出!!

～ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧～＊価格は税別です＊

〈コナミ〉

Mr.五衛門	¥9,800
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス！	¥45,000
ガイアポリス	¥28,000
グラディウスⅢ	¥40,000
サプライズアタック	¥10,000
少林寺への道	¥10,000
沙羅曼蛇	¥30,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
対戦ぱずるだま	¥60,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ！	¥15,000
ハイパーオリンピック	¥18,000
魔獣の王国	¥100,000
ツインビーヤッホー！	¥100,000
ザ・シンプソンズ	¥30,000
ロックンロープ	¥15,000
ファイナライザー	¥8,000
イーアルカンフー	¥20,000
メガゾーン	¥9,800

〈タイトー〉

スーパーQix	¥10,000
究極タイガー	¥14,800
エレベーターアクション	¥29,000
鳴呼栄光の甲子園	¥20,000
アルバレスタ	¥10,000
火激	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
ダライアス外伝	¥148,000
大旋風	¥10,000
忍者キッズ	¥20,000
バイオレンスファイト	¥18,000
ハットトリックヒーロー'93	¥15,000
ハレーズコメット	¥20,000
バブルシンフォニー	¥130,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥50,000
MJ-12	¥23,000
カイザーナックル	¥100,000
カイザーナックル（ロム）	¥10,000
ヴォルフィード	¥19,800
ラスタンサーガⅡ	¥39,000
ルナーク	¥15,000
リターンオブザインベーダー（H付）	¥28,000
ハットトリックヒーローズ'95（ロム）	¥50,000

〈カプコン〉

ロストワールド	¥250,000
U.S.ネイビー	¥63,000
ウィロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼Ⅱ	¥50,000
ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
魔界村	¥33,000
スーパーストⅡ	¥40,000
スーパーストⅡ（ロム）	¥10,000
スーパーストⅡX	¥45,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥30,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥55,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	¥35,000
天地を喰らう	¥48,000
天地を喰らうⅡ	¥15,000
ヴァンパイアハンター	¥89,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥60,000
ヴァンパイア	¥45,000
ヴァンパイア（ロム）	¥20,000
パワードギア	¥50,000
パワードギア（ロム）	¥35,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDuo	¥30,000
ストリートファイターZERO	¥100,000
チキチキボーイズ	¥60,000
X-MEN	¥60,000
X-MEN（ロム）	¥40,000
サイバーボッツ	¥60,000
サイバーボッツ（ロム）	¥43,000
キャプテンコマンド	¥30,000
ストⅡダッシュ	¥14,000
闘いの挽歌	¥36,000
クイズ&ドラゴンズ	¥17,000
ストリートファイターザムービー	¥120,000
ストリートファイターⅡ	¥12,000
必殺無頼拳	¥18,000
サイドアーム	¥36,000
ブラックドラゴン	¥29,000
アレスの翼（H無）	¥17,000
CPシステム2 マザーボード（マザーボードだけでは遊べません）	¥30,000

〈ナムコ〉

エクスバニア	¥13,000
ニューマンアスレチック	¥25,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザビデオ（海外）	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥35,000
ワールドスタジアム'93	¥30,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
パックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
ティンクルピット	¥23,000
フォゾン	¥200,000
タンクフォース	¥15,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
ローリングサンダーⅡ（ロム）	¥10,000
リブルラブル	¥130,000
マッハブレイカーズ	¥55,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
エメラルディア	¥10,000
ワールドスタジアム'90	¥8,000
鉄拳2（予約）	¥238,000

〈データイースト〉

ダイエットGO!GO!	¥8,000
エドワードランディー	¥68,000
クールドバスター	¥23,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥45,000
ダークシールⅡ	¥20,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥70,000
ファイターズヒストリー	¥8,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
バックファイア	¥70,000
コブラコマンド	¥8,000

〈東亜プラン〉

お天気パラダイス	¥30,000
フーピー	¥18,000
V・V	¥12,000

〈バンプレスト〉

ウルトラマン	¥4,000
ウルトラマン倶楽部	¥6,000
機動戦士ガンダム	¥8,000
仮面ライダーバトルレーサー（新品）	¥15,000
仮面ライダーバトルレーサー（中古）	¥6,000
アルチメイトテニス	¥20,000
SDガンダム	¥6,000
SDガンダム ネオバトリング	¥10,000

〈セガ〉

ウォーリーを探せ	¥10,000
オーライル	¥9,800
コラムス	¥25,000
ゴールデンアックスザデュエル	¥130,000
コットン	¥25,000
スタックコラムス	¥15,000
クラッチヒッター	¥13,000
タントアール	¥8,000
DJボーイ	¥22,000
テトリス	¥13,000
ポトポト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター(アストロ)本体	¥298,000
バーチャファイター（基板のみ）	¥98,000
ぷよぷよ	¥40,000
ぷよぷよ通	¥80,000
ゴールデンアックス	¥20,000
モンスターランド	¥10,000
ファンタジーゾーン2	¥8,000

〈ビデオシステム〉

F1 GP	¥5,000
F1 GP2	¥8,000
スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーバレーボール'91	¥7,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
ソニックウイングス	¥15,000
タオ体道	¥30,000

〈テクモ〉

リムロッキンバスケットボール	¥9,000
忍者龍剣伝	¥12,000

〈アイレム〉

剣豪	¥24,000
大工の源さん	¥5,000
怪傑やんちゃ丸	¥10,000
ボンバーマン	¥8,000
ビジランテ	¥9,800
フック	¥30,000
メジャータイトル	¥32,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
スパルタンX	¥20,000

〈その他〉

アームドF	¥10,000
黄金の城	¥38,000
大江戸ファイト	¥36,000
ポンピングワールド	¥8,000
クレイジークライマーⅡ	¥78,000
ザ・コンバットライブス	¥3,000
ゼロチーム	¥18,000
サバイバルアーツ	¥50,000
疾風魔法大作戦	¥5,000
スカッシュ	¥5,000
ヘッドオン（JAMMA付）	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
ドッチボール	¥5,000
ハチャメチャファイター	¥9,800
ボンジャックツイン	¥29,000
ドリフトアウト'94	¥45,000
マジカルクリスタル	¥3,980
WWFレッスルフェスト	¥3,000
ダウンヒル	¥40,000
ジャッキーチェン	¥80,000
スカイソルジャー	¥20,000
グレート1000マイルラリー	¥58,000
ぶたさん	¥39,000
干支物語	¥19,800
キャスルオブドラゴン	¥18,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
ガンマスター	¥60,000
熱血硬派くにおくん	¥8,000
グランドクロス	¥5,000
がんばれゴン太2	¥30,000
P-47 ACES	¥78,000

〈麻雀〉

グッとE雀	¥10,000
とってもE雀	¥3,000
ギャルの告白	¥5,000
イメクラ麻雀	¥18,000
麻雀競馬王	¥5,000
麻雀大予言	¥3,000
麻雀宣言	¥3,000
麻雀革命	¥5,000
やるならやらねば	¥8,000
アイドル放送局	¥6,000
ねるとん牌鯨団	¥6,000
ラマン	¥10,000
ファンクラブ	¥3,000
パチンコ物語	¥8,000
所さんのまーまーじゃん	¥3,000
麻雀フォーカス	¥6,000
LDマージャンポケベル 1919（基板のみ）	¥3,000
スーパー㊙版	¥38,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	¥38,000
プリティセーラー18禁	¥50,000
実録㊙麻雀	¥20,000
セーラーウォーズ	¥25,000
麻雀ミラージュ	¥38,000
花札花の殻やぶり（PCBのみ）	¥10,000
祇園花	¥20,000
麻雀夏物語	¥2,000
お雀子館	¥2,000
お雀子館2	¥2,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	¥35,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥35,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	¥78,000

〈クイズ〉

マジカルエラーをさがせ！	¥10,000
チャンネルクエスチョン	TEL
学問のススメ	¥5,000
人生劇場	¥30,000
殿様の野望	¥5,000
クレヨンしんちゃん	¥3,000
クレヨンしんちゃんⅡ	¥20,000
地球防衛軍	¥15,000
それいけココロジー	¥5,000
TV合衆国Q&Q	¥5,000
魔Q大冒険	¥8,000
ハテナ？の大冒険	¥3,000
クイズ廊下に立ってなさい	¥2,000
それいけココロジー2	¥3,000

〈NEO・GEO〉

得点王2	¥10,000
サッカーブロール	¥8,000
ラギ	¥10,000
パワースパイクスⅡ	¥20,000
餓狼伝説3	¥8,000
クイズキングオブファイターズ	¥10,000
ギャラクシーファイト	¥10,000
天外魔境真伝	¥20,000
ザキングオブファイターズ'95	¥50,000
ザキングオブファイターズ'94	¥10,000
痛快GANGAN行進曲	¥10,000
ラグナロク	¥10,000
NEO・GEO MV-1	¥48,000

〈コントロール ボックス〉

パナツイン	¥38,000
パナカスタム	¥34,000
VEGA9000DX	¥49,000

〈ハーネス〉

VEGA9000DX用 JAMMAハーネス	¥4,000
スーパーストⅡ	¥4,500
ストリートファイターZERO	¥4,500
ヴァンパイア&ヴァンパイアハンター	¥4,500
ネオジオ	¥4,500

〈ケーブル〉

スーパーファミコン用ケーブル	¥8,000
家庭用ネオジオケーブル	¥9,800

24時間通信販売 価格案内サービス

《ご利用方法》

①お手元のプッシュトーンのでるFAX電話機へダイヤルしてください。

大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000

②音声でご案内します。220022＃をプッシュします。

③あなたのFAX番号を市外番号から押してください。

○○○○○○○○○○○＃

④＃を押してください。

⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。

⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト(通信販売)のご案内

《お申し込み方法》

1 TELでご注文 06-649-7177
☆通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00～19：00 年中無休

2 FAXでご注文 06-649-7222

《お支払い方法》

☆現金でのお支払いは

◎代金着払い　☆商品と引換に運送屋さんに代金をお支払いいただきます。
☆PM4：00までにご注文いただくと当日発送、翌日お手元に届きます。

◎銀行振込　☆お近くの銀行より、下記口座へお振込みください。
振込先 三和銀行 美須支店（普）3593374
株式会社 秀和 通販部

◎現金書留　☆お電話で金額を確認の上、お近くの郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
ソフトランド秀和 TEL.06-649-7177

☆ローンでのお支払いは

◎通信販売・店頭でのローンをご利用いただきます。

◎店頭にお越しいただけない、お客様にはローン用紙をお送り致します。

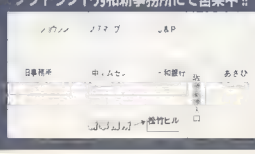
Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和

〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222

年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ゲームセンターフェラーリ3Fオープン
ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!



京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！

大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

サンダードラゴン2	¥13,000	真サムライスピリッツ	¥3,000	グレート1000マイルラリー	¥15,000
怪傑ヤンチャ丸	¥5,000	ジャンボウ	¥3,000	CPSマザーボード	¥25,000
海底大戦争	¥30,000	戦国伝承	¥3,000	エイリアンVSプレデター	¥30,000
ぐっすんおよよ	¥8,000	ソニックウイングス2	¥5,000	キャデラックス	¥20,000
大工の源さん	¥5,000	得点王2	¥7,000	クイズ&ドラゴンズ	¥7,000
覇沙夢	¥2,000	トップハンター	¥4,000	クイズ三國志	¥3,000
メジャータイトル2	¥20,000	2020年スーパーベースボール	¥3,000	クイズ殿様の野望	¥3,000
ブレイゾン	¥3,000	バーニングファイト	¥3,000	サイバーボッツ	¥40,000
IQブロック	¥10,000	パワースパイクス	¥4,000	スーパーストⅡX	¥25,000
バルバルークの伝説	¥5,000	ファイターズヒストリーダイナマイト	¥3,000	ストⅡダッシュターボ	¥8,000
餓狼伝説	¥3,000	ファイアースープレックス	¥1,500	天地を喰らうⅡ	¥18,000
餓狼伝説2	¥3,000	フライングパワーディスク	¥4,000	ヴァンパイア	¥25,000
餓狼伝説スペシャル	¥3,000	ベースボールスタープロ	¥3,000	ヴァンパイアハンター	¥45,000
餓狼伝説3	¥8,000	ミューテーションネーション	¥2,000	ぷにっきぃず	¥5,000
痛快GANGAN行進曲	¥3,000	ミラクルアドベンチャー	¥2,500	スカッシュ	¥4,000
キングオブザモンスターズ	¥2,000	オペレーションラグナロク	¥4,000	ゴルフィンググレイツ	¥13,000
ザキングオブファイターズ'94	¥7,000	龍虎の拳	¥2,000	ゴルフィンググレイツ2	¥15,000
ギャラクシーファイト	¥3,000	龍虎の拳2	¥2,000	スラムダンク	¥70,000
クイズキングオブファイターズ	¥5,000	ワールドヒーローズ	¥2,000	究極戦隊ダダンダーン	¥40,000
航空騎兵物語	¥5,000	ワールドヒーローズ2	¥3,000	対戦ぱずるだま	¥50,000
サイバーリップ	¥2,000	クイズ大捜査線	¥2,000	プレミアムサッカー	¥40,000
サッカーブロール	¥3,000	大江戸ファイト	¥50,000	上海	¥18,000
サムライスピリッツ	¥4,000	ギャルズパニック	¥20,000	上海Ⅱ	¥15,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい！
大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。最新基板も有ります。TEL下さいネ。

今月の超目玉

スーパーストⅡX
¥15,000
疾風魔法大作戦
¥23,800

10月5日10:00AMからの電話予約になります。
（それ以前の受付は出来ません）

ゲーメスト読者だけの大チャンス!!!

●今月の超超目玉商品●

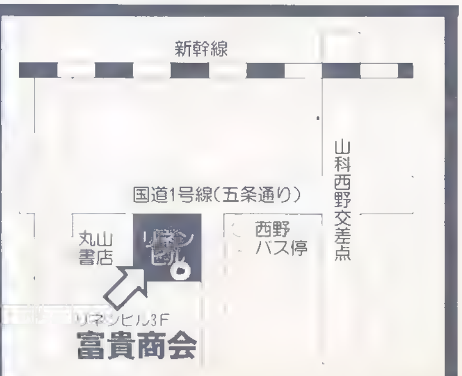
ススメ!!Mile Smile(新品PCB)・・¥TEL

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都市信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co., Ltd.

〒607 京都市山科区西野広見町[illegible] リネンビル3F



元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

今月の超級大特価基板リスト

イシターの復活(インスト、マニュアルカラーコピー)1枚のみ、ソルバルウ(基板+レバー+電源+パネル+配線済)1set、サスケVSコマンダー(1枚限り)、ガズラー(1枚限り)、アリババと40人の盗賊©(1枚限り)、ゾディアック(1枚)、ジャングルキング、雷電を予定しています。

※これらの商品の価格、お問い合わせは11月1日よりお願い致します。

その他、お徳用1,500円均一、3,000円均一もあるよ!!

当店の2大珍ゲーム

(NEWヴァージョン)モータルコンバット3

アルティメットエコロジー

その他週変わりゲーム有り!!

ここでしかあそべない!!!

1PLAY ¥50

RGBオートセレクタAXIS再入荷



¥14,500

※プレイステーション用アダプタ 10月下旬入荷予定

流線堂発行オールドゲーム本 ついに新刊登場!!

8ビット王国¥550(税抜)

がんばるPSG 再販決定! ¥550(税抜)

某メーカーサウンドスタッフ自主製作CD 新作ついに完成!!

"OLIO 2" ¥2,000(税抜)

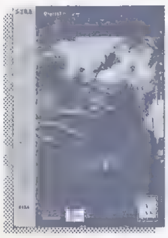
A.M.Pグループ製作 ビデオゲーム機名録 "究極ビデオゲームリスト" 新版ついに登場!!¥850(税抜)

NEO-GEO用コントローラケーブル販売中!!

ジョイスティック製作にどうぞ

¥850(税抜)

SEGA ジェネシス 32Xソフト、遂に入荷!!



★海外32Xソフトは、ROMであれば、そのまま国内の32X本体に差し込むだけでOKです。CD-ROMソフトは、SEGA-CD(海外メガCD)ソフトが動く環境に、32X本体を組合わせるだけでプレイが可能です。国内での相次ぐ発売中止でいい所ナシの32Xが、海外ソフトでよみがえる!!

●ジェネシス32X ROM

モトクロスチャンピオンシップ	¥6,400
RBIベースボール'95	¥6,980
タフマンコンテスト	¥6,400
ピットフォール	¥7,400

●ジェネシス32X CD-ROM

サアリームウォーリアー	¥6,980
コープスキラー	¥6,400
ナイトトラップ	¥6,400
スラムシティ	¥6,400

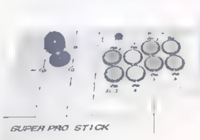
これからも国内未発売の32Xソフトがぞくぞくと入荷されます!!

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



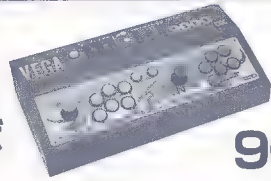
ボードマスター (NEW)

(シンクロ連射内蔵)





シグマ AV5000 & 8000ターボ

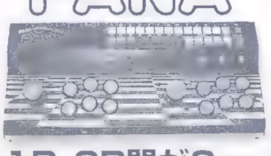


ベガ 9000DX

大きくなって再登場!!

PANA★TWIN★LONG

PANA



PANA★CUSTOM★LONG

PANA



※1P、2P間が3cm広がって価格はそのまま。

CAPCOM CPSII系基板

各種在庫あります。大特価販売中!

価格はTELにてどうぞ。

通信販売も絶好調!!

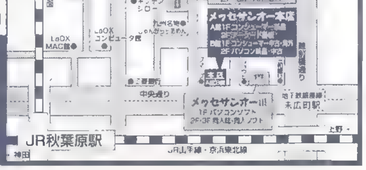
お電話にてご注文後、即配達代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価 買取

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間

月〜木	10:30〜20:00
金・土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:30



ゲームフリークのオアシス

メッセ サンオー本店 ☎03-3255-3453 FAX.03-3255-3455

基板販売事業部 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

すばらしい本屋さん111軒

グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方
●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央１町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原テパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
7Fブックスゾーン
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル１F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
[illegible]
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方
●オーム社書店　河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
阿倍野ベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●髙松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作４丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

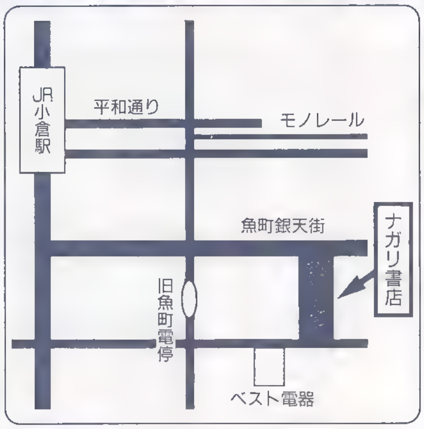
中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871 2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

今月の本屋さん：ナガリ書店

ゲーメスト読者の皆さん、こんにちは。
北九州は小倉にある「日本で初めてのアーケード」のうたい文句の「魚町銀天街」内にある、ナガリ書店です。
当店では、2階のコーナーにて、テーブルトークRPG関連の商品と並んでムックなどのバックナンバーを取り扱っています。CD・ビデオは、中2階にて、またコミックは1階にて取り扱っています。小倉に来たときには一度寄ってみてください。JR小倉駅より徒歩10分です。





営業時間 9:30~20:00
定休日第2水曜日

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

バックナンバーリスト

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）	500円
No.130（'94年11月15日号）	530円
No.134（'94年12月30日号）	530円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号）	550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー	
No.137（'95年2月28日号）	550円
付録：鉄拳マニュアル	
No.138（'95年3月15日号）	550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!	
No.139（'95年3月30日号）	500円
No.140（'95年4月15日号）	500円
No.141（'95年4月30日号）	530円
No.142（'95年5月15日号）	500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）	550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック	
No.145（'95年6月30日号）	550円
付録：PERFECT II	
No.146（'95年7月15日号）	550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線	
No.147（'95年7月30日号）	530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト	
No.148（'95年8月15日号）	530円
付録：ストリートファイターZEROポスター	
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）	550円
付録：KOFポスター&ゲーセンMAP	
No.151（'95年9月30日号）	530円
No.152（'95年10月15日号）	550円
No.154（'95年10月30日号）	530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典	
No.155（'95年11月15日号）	500円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターII	1000円
付録：描き下ろし巨大ポスター	
ストリートファイターIIダッシュ	1200円
付録：ストIIダッシュポスター	
餓狼伝説2	円
付録：大張正己描き下ろしポスター	
ワールドヒーローズ2	1200円
付録：選べるマッドマン特大ポスター	
スーパーストリートファイターII	1280円
付録：スーパーストII特大ポスター	
ギャルズアイランド3	1280円
付録：ギャルズカレンダー	
スーパーストリートファイターII X	1280円
付録：スーパーストIIポスター	
ワールドヒーローズ2JET	1280円
付録：WH2JETポスター	
極上パロディウス	1280円
付録：こいつ&あいつペーパークラフト	
ヴァンパイア	1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
真侍魂修羅絵巻	680円

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターII X	3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM	
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	
付録：巨大ポスター	1280円
No.3　豪血寺一族2	1680円
付録：スーパーアレンジCD	
No.4　真サムライスピリッツ完全版	1380円
付録：真サムライスピリッツポスター	
No.5　バーチャファイター2　Act.1	780円
No.6　ダライアス外伝	980円
No.7　スーパーリアル麻雀P II	1980円
No.8　鉄拳	980円
No.9　ギャラクシーファイト	980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2	1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター	1380円
付録：描き下ろしB2ポスター	
No.12　餓狼伝説3	1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター	
No.13　天外魔境真伝	1280円
付録：B2サイズポスター	
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
No.15　鉄拳2　Act.1	780円
No.16　ストリートファイターZERO	1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター	
No.17　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円

※お求めは、書店注文か、ゲーメスト読者サービス部まで注文して下さい。

めざせハイスコア!!

9月17日

前々号の「君こそゲーメストその2、3」にて記載ミスがあったため、今号にて改めて2つの表を訂正分として掲載いたします。ご迷惑をかけて申し訳ありませんでした。

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (ホール)	2′23″68	AMA	ALL
2	鉄拳2 (ジャック−2)	2′19″96	AMA	ALL
3	鉄拳2 (レイ)	2′37″75	AMA	ALL
4	鉄拳2 (キング)	3′47″56	DA	ALL
5	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,409,900	&&&	ALL ダン乱入ナシ
6	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,258,600	MGK−AIBA なんでダンでないの	ALL ダン乱入ナシ
7	ストリートファイターZERO (ケン)	1,527,600	MGK−AIBA	ALL ダン乱入ナシ
8	ストリートファイターZERO (ソドム)	1,176,100	NIK	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト (リョフ)	9,769,400	K Y吉田圭佑	ALL
10	パルスター	768,650	ねこ光	7面

今市ゲームセンター ☆=1(12)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (KEN)	2,126,600	HGA−HAKよ	1コイン ALL
2	ストリートファイターZERO (RYU)	2,031,100	MJA−MER(L)	1コイン ALL (連)
3	ストリートファイターZERO (ゴウキ)	1,788,500	TIR (ちり)	1コイン ALL
4	ストリートファイターZERO (サガット)	1,706,100	HGA−MTY−HAKよ	1コイン ALL
5	ストリートファイターZERO (チュンリー)	1,618,800	MFG−MERな	1コイン ALL (連)
6	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,597,200	MFG−NYC−MERな	1コイン ALL (連)
7	ストリートファイターZERO (ダン)	1,368,700	TIR (ちり)	1コイン ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト (マッドマン)	13,528,300	HGA−MTY−HAK(マ)	1コイン ALL デカキャラ
9	極上パロディウス (こいつ)	3,678,700	T. M (みくりや)	1コイン SPステージまで(連)
10	パルスター	1,295,590	(株)02−RIZ	1コイン ALL

プレイランドファンタジア ☆=0(5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本庄2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (キング)	1,771,860	CBX	1コインALL P×5 D×1
2	龍虎の拳2 (Mr. BIG)	1,977,650	CBX	1コインALL P×11 D×1
3	龍虎の拳2 (タクマ)	1,182,260	CBX	1コインALL P×3 D×2
4	サイバーボッツ (サイクロン)	504,700	男大山昇太	1コインALL
5	サイバーボッツ (ジャッカル)	638,600	でんきやサラ	1コインALL
6	サイバーボッツ (ヘリオン)	444,700	うはいに来た男	1コインALL
7	ウルトラ警備隊 (ジェットビートル)	9,282,600	ギャラいけ	1コインALL 連付き
8	極上パロディウス (あいつ)	1,981,300	今さらのしいちゃん	1コインALL 残×1 連付き
9	鉄拳2 (ホール、フェニックス)	4′58″30	ボア団数組	1コインALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト(ラスプーチン)	7,827,200	神	1コインALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=11(42)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−6 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	92,337,890	Y・F	ALL
2	上海、万里の長城 (グレートウォール)	432,570	TER	27面
3	上海、万里の長城 (北京)	460,270	Y・F	24面
4	真サムライスピリッツ (牛蔵)	809,230	PHU SDR	ALL 黒×3 (必)
5	ストリートファイターZERO (ケン)	2,577,000	QSR−リキさま!!	ALL(ハ) D系 (必)(連)
6	ストリートファイターZERO (ガイ)	2,405,600	カニのじ	ALL D×2 (必)(連)
7	パルスター	1,072,960	PHU−SDR	ALL 連なし
8	バイパーフェイズワン	8,190,986	PHU−SDR	ALL (連) 100%×3
9	ツインビーヤッホー (プラクティス)	7,317,940	KRL バイキン	ALL (連)
10	ストライカーズ1945 (P−52)	979,200	Z−純也先生	2−2 (連)

コスモランド ☆=2(4)

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,933,500	EASY (あ)	ALL
2	ストリートファイターZERO (ケン)	1,858,100	EASY (あ)	ALL
3	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,740,500	霜月 隆	ALL
4	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,551,700	EASY (あ)	ALL
5	ストリートファイターZERO (ガイ)	1,518,800	火野良 紺	ALL
6	ストリートファイターZERO (ゴウキ)	1,402,500	Y. K	ALL
7	パルスター	979,230	EASY (あ)	ALL ノーミス
8	ザ・キングオブファイターズ'95 (エディット)	497,910	霜月 隆	ALL
9	鉄拳2 (ポール)	3′37″18	GM−TACK	ALL
10	餓狼伝説3 (テリー)	2,123,900	霜月 隆	ALL

JOYCOM平店 ☆=16(77)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (マーシャル・ロー)	1′12″68	F. T. A− F'−Ch(春)	ALL (連)(必) (予)47″38
2	鉄拳2 (吉光)	1′14″33	店内で核実験! IPC WHK−F	ALL (連)(必) (予)47″00
3	鉄拳2 (ニーナ・ウィリアムズ)	1′24′16	F. T. A− F'−Ch(春)	ALL (連)(必) (予)59″01
4	ワールドヒーローズパーフェクト (リョウコ)	18,909,800	シャンプーハットで海 水谷!零細困矢離酎組長	ALL (連)(必) P×2 D×4
5	ワールドヒーローズパーフェクト (フウマ)	16,923,700	猪狩正と核戦争! IPC−WHK−(F)	ALL (連)(必) P×1 D×3
6	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	16,554,000	ハワイの次は(や)事務所 IPC−WHK−(F)	ALL (連)(必) P×22 D×1
7	バーチャファイター2 (ジャッキー)	1′04″98	F. T. A− F'−Ch(春)	ALL (連) ハワイ終了
8	バーチャファイター2 (ウルフ)	1′10″55	F. T. A− F'−Ch(春)	ALL (必) 今日から(や)事務所
9	鉄拳2 (キング)	1′26″30	F. T. A− F'−Ch(春)	ALL (連)(必) (予)1分6秒
10	バーチャファイター (アキラ)	48″56	F. T. A− F'−Ch(春)	ALL (連)(必) 以上ノーマル設定

NTK ☆=3(20)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (キング)	4′16″05	BAL	ALL
2	鉄拳2 (風間 準)	3′36″05	A・H	ALL
3	鉄拳2 (ミシェール)	3′26″78	M・N	ALL
4	鉄拳2 (JACK−2)	3′36″05	M・N	ALL
5	鉄拳2 (LEI)	4′08″50	REI	ALL
6	鉄拳2 (平八)	3′59″05	TKK	ALL
7	鉄拳2 (ポール)	4′13″50	POU	ALL
8	ザ・キングオブファイターズ'95	388,270	犬	ALL
9	パルスター	681,180	おじさんYAS	6面
10	豪血寺外伝	1,278,000	BAL	ALL 礼児×2

ギャレッソ津田沼店 3=(14)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (最上級、T.T)	2′13″900	G. M. C. MAR(W)	ツインタイプ MT
2	インディ500 (ニューバージョン、初級	2′27″823	ゲボク	INDY500 MT
3	ストライカーズ1945 (P−38ライトニング使用)	1,137,900	MKR2−HJF	(連)付 2−3
4	ストライカーズ1945 (メッサーシュミットBf.09)	1,426,400	KMT−YUI	(連)付 2−6
5	ストライカーズ1945 (ゼロ使用)	1,838,300	DAB. S	2周ALL (連)付 1周103万
6	ツインビーヤッホー (プラクティス)	8,417,660	KSD−社長	ALL (連)付
7	P−47 ACES (サンダーボルト使用)	4,920,600	CHAT− あある じーぶー	ALL (連)付 あと10万?
8	パズルボブル2	97,786,200	天外(ナ)	ALL 1000万×3
9	ドラグーンマイト (シングルモード、レジー使用)	979,300	そば夫くん	ALL (P)×3
10	D&D(R) (クレリック)使用	1,094,589	MOL− キラートマト(か)	ALL ALL×4

モンテカルロ ☆=2(21)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (中級)	2′30″762	レイヴ破産に注意!! ATF−P	T. T DXタイプ
2	レイブレーサー (上級)	3′16″285	ATF−デコスケ	T. T SDタイプ
3	レイブレーサー (最上級)	2′15″436	I・C・B・M	T. T DXタイプ
4	ハルスター	1,515,780	(株)02−RIZ	1CALL ノーマル
5	鉄拳2 (三島平八)	3′23″01	前作のラスボス 平八が使えるのだ♡	1CALL
6	鉄拳2 (吉光)	4′20″95	よしみっちゃん♡	1CALL
7	鉄拳2 (ベク)	4′52″20	貴子ちゃ〜ん♡ (from O・P・D)	1CALL
8	ストリートファイターZERO (ソドム)	1,760,600	上田美穂♡ (from O・P・D)	1CALL
9	ストリートファイターZERO (ケン)	1,324,400	中野久美子♡ (from O・P・D)	1CALL
10	ストリートファイターZERO (ベガ)	646,600	ホクトベガ from中野隆きゅう舎	1CALL

プレイシティ24 ☆−7(54)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (ニーナ)(連)(必)	1′13″83	SHADOW	ALL (予) 49秒
2	ストリートファイターZERO (ガイ)(連)(必)	2,719,900	あごう	ALLP×17 5倍×8
3	ワールドヒーローズパーフェクト (ブロッケン)(連)(必)	15,138,800	魔B党−K O	ALL 35R
4	鉄拳2 (ポール)(連)(必)	1′22″08	鉄友会−魔B党−K O	ALL (予) 58秒
5	鉄拳2 (ニーナ)(連)(必)	1′26″61	SAN	ALL (予) 58秒
6	鉄拳2 (平八)(連)(必)	1′28″78	HAL	ALL (予) 54秒
7	鉄拳2 (レイ)(連)(必)	1′37″03	ARG−MRK	ALL
8	鉄拳2 (ジュン)(連)(必)	1′46″90	BELLDANDY	ALL (予) 1分9秒
9	鉄拳2 (ジャック−2)(連)(必)	1′47″71	鉄友会 SWAT AMP	ALL (予) 1分15秒
10	鉄拳2 (ロウ)(連)(必)	1′18″21	鉄友会−てき党− T・O	ALL (予) 50秒

八千代プレイランドカーニバル ☆=1(157)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (キング)	2′42″25	松風	ALL [illegible]なし
2	鉄拳2 (ジャック−2)	3′10″54	一生「ハム」食ってろ	ALL (連)(必)なし
3	鉄拳2 (ポール)	3′54″23	一生「ブーツ」履いてろ	ALL (連)(必)なし
4	鉄拳2 (レイ)	3′59″88	何がと○○ちだ ニュルのくせして	ALL (連)(必)なし
5	鉄拳2 (ヘイハチ)	4′16″00	キャンペーン終了。	ALL (連)(必)なし
6	パズルボブル2 (ひとりでパズル)	9,600,750	気楽らくらく超極楽。	R 12
7	真サムライスピリッツ (アースクエイク)	342,840	でぶたろう	ALL (連)(必)なし
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(14)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (JACK−2)	3′00″00	JFK	ALL
2	鉄拳2 (JUN)	3′51″55	銀の黄昏錬金術会 SPT	ALL
3	鉄拳2 (NINA)	3′53″88	KNN	ALL
4	ストリートファイターZERO (ケン)	1,814,100	MGK−AIBA	ALL
5	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,701,100	MGK−AIBA	ALL
6	ストリートファイターZERO (ゴウキ)	1,394,700	MGK−AIBA	ALL
7	ストリートファイターZERO (ガイ)	1,358,000	WAR	ALL
8	ザ・キングオブファイターズ'95 (エディント)	384,020	LECON−N. C	ALL
9	サイバーボッツ	1,332,700	SVA	ALL WARLOCK
10	ツインビーヤッホー (プラクティス)	7,590,520	CHOKU子ちゃん♀最近だめちゃーん	ALL ためぶんしん

プレイランドエフワン ☆=4(34)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,867,400	ADV−W MSA	ALL(連) 1周 105万
2	ストライカーズ1945 (P−38 ライトニング)	1,443,000	FEA−TND	2−6ボス(連)
3	パズルボブル2 (Zゾーン)	121,675,640	ADD(会)−PEW. Z	ALL
4	ストリートファイターZERO	2,147,200	ITO	ALL サガット
5	鉄拳2 (ロウ)	1′26″10	野鳥に超負け 次回大野尊師に期待 (Z)	ALL(連)(必)
6	鉄拳2 (キング)	1′24″25	反野鳥連合筆頭 ADD(会) PEW. Z	ALL(連)(必)
7	鉄拳2 (ミシェール)	2′06″93	MOR−TAK	ALL(連)(必)
8	鉄拳2 (ジュン)	3′03″46	スマキロボ	ALL(連)(必)
9	鉄拳2 (レイ)	2′27″93	あぶそうぶ(へ)	ALL(連)(必)
10	ギャラクシーファイト (ロルフ)	2,168,000	あぶそうぶ(へ)	ALL(連)(必)

君こそゲーメスト！

その1

1回目集計	パズルボブル2		☆ 181,000,350	2億は遠い㊝	タウンスポット&マンモス城（大阪）
	あっかんべーだー		連 11,181,060	AXIOM−Y.N㊚	プレイシティNASA（大阪）
	パルスター		☆連 1,904,760	さえない軍団−MOL㊟	個人申請 モンキーパンチ（愛知）
	インディ500	インディ500	2′27″382	KSG㊤	GAME's wiLL（京都）
		ハイランドレースウェイ	2′26″128	WZH	
		ベイサイドストリート	☆ 2′57″832		
	豪血寺一族外伝 最強伝説		☆連 2,226,400	外道T.H	モンキーハウス本館（福岡）
	ドラグーンマイト	シングル	☆連 2,033,300	マイト夫	扇が丘レジャーセンター（岐阜）
		チーム	1,218,400	DDD	ゲームプラザ（熊本）
	上海 万里の長城	北京	646,220 ALL	EGC−元MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
		グレートウォール	475,470 28個	KKK	ゲームゾーン（鳥取）
	そこぬけ対戦ゲーム		連 14,101	G.M.C.清川	モンキーハウス本館（福岡）
	森口博子のクイズでヒューヒュー		475,800	クイズは集計しません	チャレンジバンバン（愛媛）
2回目集計	鉄拳2	ロウ	☆必 1′12″58	MJS−COOD−NGS㊜	個人申請ゲームタウン（福島）
		キング	連必 1′21″16	魔王W子	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		ジャック2	連 1′35″55	ホワッチャネーム？㊓	サブカルチュア（福岡）
		ジュン	連必 1′40″03	ザ・女装癖！MIS㊥	荏原ゲームコーナー（東京）
		ニーナ	連必 1′21″66	TPD−YAMA	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		ポール	連必 1′22″08	鉄友会−魔B党−K.O	プレイシティ24（北海道）
		ミシェール	必 1′36″00	TNG−MAT	プレイシティNASA杉本町（大阪）
		レイ	必 1′27″51	G・CRUSH−EFA	GAME POP LAND（岐阜）
		ヨシミツ	連必 1′14″33	店内で核実験！IPC-WHK-F	JOYCOM平店（福島）
		ヘイハチ	連必 1′22″46	サザエ㊏	ゲームスポットアテナ（東京）
	レイブレーサー	初級	1′58″284	PPR−TAK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		中級	2′18″876	ATF−©	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		上級	2′53″599	PPR−TAK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		最上級	☆ 1′51″935	リミッターオフ LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	サイバーサイクルズ	上級	3′25″953	カニ ごちそうさま LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95		☆連必 599,500	保持☆希望 VAP㊮	荏原ゲームコーナー（東京）
	スーパースラムズ		132	WGFC−J.O	ゲームプラザ（熊本）
	ススメ!マイルスマイル		3,215,120	ZAC−Ristar	中央プラザ大泉店（東京）
	アルペンレーサー	初級	1′25″428	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		中級	1′26″035		
		上級	1′51″716		

今月はパズルボブル2より説明に入ります。

いきなり1億点台に突入しています。これは、ある条件を満たして複数個の玉を落とすと、10485760点が入るやり方が発覚！各面でより多くこのボーナスを取るかにかかっています。ひとつのエリアで5面、全6エリア、全30面あります。各面10485760点が取りやすい取りにくいがありますので、コース選びも重要になってきます。最終面はほとんど取れないということを聞いていますが、あるエリアの最終面だけは2回取れるということです。

その他、裏面、CPU戦の集計をしてほしいと思う人はどんどんスコアを送ってください。申請数が多ければ集計したいと思います。

どこまでスコアが延びるか今後楽しみです。

前回10店未満で集計を見送ったあっかんべーだーは、今回より集計開始です。今回も申請が少なく10店には届きませんでした。来月号には、☆が付きますのでどんどん申請してください（無理かな?）。今回の全一のスコアは前回送られてきていたスコアです。

初回より熱い戦いがしいられているパルスター。このゲームは、クリアのときに入る

（次のページにつづく）

GAME in DAIEI ☆＝4（24）

千葉県市川市南八幡4−1−7 駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン	12,930,182	NLB−ALT−㊟	ALL（連付）
2	パルスター	1,211,750	IJQ−山川	ALL（連なし）
3	レイブレーサー	2′31″027	LOQ	中級T.T DXタイプ
4	脳力向上委員会	668,200	POT T.Y	ALL
5	パズルボブル2	39,779,300	LAN	ALL
6	鉄拳2	1′43″75	NLB−ALT−㊟	マーシャル ロウ ALL
7	鉄拳2	2′34″86	MIRAGE−NLB MAX㊠	キング ALL
8	ザ・キングオブファイターズ'95	424,080	M Y−剣魂	ALL ライバル チーム
9	ドラグーンマイト	1,528,900	KKN−鈴将	ALL 酔鹿 !VS!
10	豪血寺外伝	1,583,500	雪菜	ALL バッファロー×2

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝2（13）

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ロウ）	2′43″28	ASS−会長	ALL
2	鉄拳2（吉光）	2′30″73	HARD−TORA（するめイカ派）	ALL
3	鉄拳2（ミシェール）	3′21″40	HARD TORA（するめイカ派）	ALL
4	鉄拳2（ニーナ）	3′03″56	黒乳娘をAOナハメ㊛（URD−NAD）	ALL
5	鉄拳2（準）	2′48″30	赤りホンーポタ太	ALL
6	ストリートファイターZERO（ローズ）㊠㊗付	2,713,400	むちムチおばさん好き♡（URD−NAP）	ALL P 占×8 D×1
7	ストリートファイターZERO（ケン）㊠㊗付	2,698,500	赤まむしーポタ太♡	ALL
8	ザ・キングオブファイターズ'95（エディット）	385,630	新日本チームカントクIKA右大門丈???	ALL
9	ストライカーズ1945	1,297,900	あべちょ	2 6 連付 ムスタング
10	餓狼伝説（ジョー東）	1,845,400	次 ソライっス！HARD UKY	ALL D×5 連付

プレイランドスカイシアター ☆＝24（233）

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（風間準）	1′42″76	BTM−KSM㊪	ALL 連必 来店ありがとう
2	鉄拳2（ニーナ・ウィリアム	1′21″66	TPD−YAMA	ALL 連必
3	鉄拳2（マーシャル・ロウ）	1′23″30	魔王W子	ALL 連必
4	鉄拳2（ポール・フェニックス）	1′29″53	TPD YAMA	ALL 連必
5	鉄拳2（ジャック2）	1′42″58	おっきくならないちっちゃい子がほしい！㊛	ALL 連必
6	鉄拳2（キング）	1′21″16	魔王W子	ALL 連必
7	鉄拳2（ミシェール・チャン）	1′56″95	BTM−KSM㊪	ALL 連必
8	鉄拳2（雷武龍）	1′35″08	小学生に求められたい本命はあんなちゃん㊛	ALL 連必
9	ワールドヒーローズパーフェクト（ノロッケン）	16,006,400	Proteus F.X	ALL 連必 R=39
10	上海万里の長城（北京）	456,480	EPT	25面

熊谷ガリバー ＝1（34）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（ツイン・初級）	2′16″923	derONKEL	T.T マニュアル
2	レイブレーサー（ツイン・中級）	2′32″927	derONKEL	T.T マニュアル
3	レイブレーサー（ツイン・上級）	3′17″431	derONKEL	T.T マニュアル
4	レイブレーサー（ツイン・最上級）	2′16″558	derONKEL	T.T マニュアル
5	ストリートファイターZERO（ケン）	1,783,000	GMR	ALL ㊗付き P×6
6	ストライカーズ1945（P 38ライトニング）	1,035,300	T.N	2−2 ㊠付き
7	首領蜂（TYPE−B）	19,435,840	VGS−TAMAO	首領蜂 死亡寸前 連付き
8	首領蜂（TYPE−C）	26,787,070	A Z	2−4 ㊠付き
9	バツグン（Bタイプ）	23,970,010	VGS TAMAO	ALL 連付き
10	餓狼伝説2（キム・カッファン）	11,427,000	Y.Z	ALL ㊗付き

ゲームイントーヨコ北越谷店 ＝8（17）

埼玉県越谷市大沢3−6−12 ☎(0489)79−4320

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	V・V	36,629,020	DBL−MOL−NAI	ノーミス2周ALL ㊁1周1023万
2	レイブレーサー（初級 T・T）	2′16″979	ACU−TECCHI	
3	レイブレーサー（上級 T・T）	3′16″200	K K	
4	レイブレーサー（最上級 T・T）	2′14″844	武田慎二（にせ）実はROD	
5	ストライカーズ1945（ゼロ）	1,733,800	DAB S	2−8ボス ㊠
6	バブルシンフォニー（ボビー使用）	11,355,110	CRS GETタンtホロ	ノーマル ALL 連 死×1
7	バブルシンフォニー（バビー使用）	13,722,220	CRS GETにせ 実はやっぱりROD	スーパーモード ALL連 残×2
8	パイプドリーム（完全ノーマル）	4,090,510	TZW−ART?（ビデオみてね！）	Aコース ALL 連なし
9	グラディウスⅡ（旧バージョン）	1,000万＋α	TZW ART?（本当にビデオみてね！！）	2番フォース 1周目5面
10				

ゲームプラザコトブキ ☆＝0−（4）

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	8,705,880	RVF−H S	ALL Ex2 ノーマル3倍設定
2	ワールドヒーローズパーフェクト（マッスルパワー）㊠㊗	15,124,400	のび	ALL D×1
3	ザ・キングオブファイターズ95 ㊗	384,760	XYX	ALL 10落ち キム京ルガール
4	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,561,200	木蓮の涙（SDR）BTM−KSM㊪	ALL てきとーターボ2
5	鉄拳2（ニーナ）	2′01″85	ZYX	ALL
6	鉄拳2（平八）	2′07″28	ZYX	ALL
7	鉄拳2（ロウ）	2′16″40	PSY?	ALL
8	鉄拳2（レイ）	2′29″98	ZYX	ALL
9	鉄拳2（ミシェール）	2′30″01	のび	ALL
10	鉄拳2（キング）	2′35″86	PSY	ALL

ポニーワールド・ザ・コング ＝0（6）

埼玉県所沢市緑町1−3−7 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95（京・リョウ・魔）	440,400	ハラック	連あり
2	レインボーアイランド	62,625,250	㊍	連なし
3	レイフォース	6,759,500	SAMだ！！	連なし
4	ヴァンパイアハンター			
5	ザ・キングオブファイターズ'95（リョウ・テリー・ルガール）	473,770	つるが8RO	連あり
6	X MEN（サイクロップス）	702,000	唐津[redacted]哉	連なし
7	X MEN（アイスマン）	974,360	浅野大輔	連なし
8				
9				
10				

カジノカーニバル ☆＝3 (33)

東京都立川市柴崎町 3－2－16 ☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2	2′32″48	負け犬チキン名人	1 CALL ロウ使用
2	鉄拳 2	3′24″50	Y. E牛浜ポール	1 CALL キング使用
3	ワールドヒーローズパーフェクト	6,836,400	Y. E牛浜ポール	1 CALL ネオジオ
4	マジカルドロップ	99,998	CCB丸	ALL
5	バーチャファイター 2	2′01″51	Y. E牛浜ジャッキー	1 CALL ジャッキー使用
6	バーチャファイター 2	2′01″21	Y. E牛浜ジャッキー	1 CALL アキラ使用
7	餓狼伝説 3	862,000	Y. E牛浜ギース	1 CALL ギース使用
8	ダライアス外伝	11,280,140	マジドロ	V'ALL 中ボス×4
9	ヴァンパイアハンター	2,025,700	真黒フェリシア	1 CALL フェリシア
10	ヴァンパイアハンター	2,072,600	金色モリガン使い MOR	1 CALL モリガン

TILT神保町店 ☆＝10(363)

東京都千代田区神田神保町 2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	インディ500 (中級)	2′28″443	MSO－10－LIE	旧Ver. シングルタイプ
2	デンジャラスカーブ (上級)	4′18″52	STG－MIC	バイク使用
3	デンジャラスカーブ (上級)	4′33″33	STG－MIC	車使用
4	アルパレスタ	2,652,000	S	ALL 残0
5	レイブレーサー (最上級、T.T)	2′15″821	ダボ㋠ (10円なら)	MT ステアリアクト無
6				
7				
8				
9	プレイガールズ (LADY)	26万ぐらい	孔雀王 (イエロー－TT)	ラスボス
10	パズルボブル 2 (ひとりでパズル)	2200万ぐらい	孔雀王 (ブラック) 勝山さんまた来てね	22位、参考

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (18)

東京都豊島区東池袋 3－1－4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アルペンレーサー (初級、レース)	1′26″478	XYZ	
2	アルペンレーサー (初級、T.T)	1′28″159	K I	
3	アルペンレーサー (中級、レース)	1′26″334	T. K	
4	アルペンレーサー (中級、T.T)	1′38″340	LOR	
5	アルペンレーサー (上級、レース)	1′52″554	アルペン屋	
6	アルペンレーサー (上級、T.T)	1′59″085	セタ男	
7	豪血寺外伝	1,056,100	ツボイ	クララヒアニー (ALL)
8	サイバーボッツ	635,100	AKI	マリー、ワーロック
9	ストリートファイターZERO	1,223,400	J. J	ナッシュ
10	首領蜂	15,221,060	IGR東久	タイプC 2－4

ゲームコーナーフジ ☆＝19(129)

東京都葛飾区新小岩 1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)㊟	3,819,600	SSMR'S MRC蒼い竜巻－X軍団ミソ	ALL 爪×3 4－3－0－46
2	スーパーストリートファイターⅡX (チュンリー)㊟	3,117,500	SSMR'S－MRC白蓮華－ の人ナスス	ALL 爪×2 5－4－0－44
3	スーパーストリートファイターⅡX (サガット)㊟	3,004,700	SSMR'S－MRC緋の夢兎－侍少シハコ	ALL 爪×2 0 5－2 40
4	スーパーストリートファイターⅡX (ゴウキ)㊟㊙	2,030,300	SSMR'S－MRC闇の沈黙－ち佐5ウア	ALL R39 13－6－1 爪5
5	スーパーストリートファイターⅡX (ベガ)㊟	2,382,700	GSM－ VEGATTY	ALL D×3
6	スーパーストリートファイターⅡX (T・ホーク)㊟	1,617,100	ゴキゲンななめ GSM－YBK－つる	ALL
7	鉄拳 2 (JUN)㊟㊙	1′43″21	SSMR'S－ZFC－MKH 人妻大好鉄穴	ALL マダムパワー使用
8	鉄拳 2 (LEI)㊟㊙	2′05″48	ATC－ZFC－ かみそり	ALL マダム無し
9	スーパーストリートファイターⅡX (バイリン)㊟	1′958,400	GSM－YBK－つる	ALL R×39 爪×3
10	スーパーストリートファイターⅡX (フェイロン)㊟	2,129,100	達人王は遠い	ALL 爪×3 P×20R×40

荏原ゲームコーナー ☆＝9 (394)

東京都品川区旗の台 3－12－3 荏原会館 ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パルスター㊟	1,386,730	町田から遠征ありがとう。POW様	ALL 残0
2	豪血寺外伝	1,630,600	2代目Hなお姉さん♡笠原明美♡VAP㊟	ALL 負けなし ポチ×2
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	599,500	保持・希望・VAP㋯	ALL P×24 タクマ・マイ・魔
4	鉄拳 2 (準㊟㊙)	1′40″03	ザ女装癖MIS㊥	ALL
5	鉄拳 2 (ミシェール㊟㊙)	1′54″45	スパイに注意 EGC－㊥STR	ALL デビル失敗
6	上海・万里の長城 (北京)	646,220	EGC－㊄MKZ	ALL
7	上海・万里の長城 (グレートウォール)	448,750	EGC－㊄MKZ	27面
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆＝6 (54)

東京都豊島区西池袋 1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル 2 (Zゾーン)	63,701,880	来店記念 PEW. Z	ALL
2	パルスター㊟	1,181,870	NGP－ANP㊙	ALL
3	PANG! 3 ㊟ (ノーマル)	8,915,400	TUG	ALL 535万
4	PANG! 3 ㊟ (激ムズ)	3,871,100	DAB. S	ALL ノーミス
5	ストライカーズ1945㊟ (ライトニング)	1,659,400	予備校生	2－7
6	ストライカーズ1945㊟ (スピットファイア)	1,484,500	L－189	2－6
7	首領蜂㊟ (TYPE－B)	20,788,730	やりましたDMD先生 VGS－TAMAO	ALL 残×1
8	鉄拳 2 (ポール)	1′57″00	NGP－上田裕司㊙	ALL
9	鉄拳 2 (キング)	1′44″10	NGP－上田裕司㊙	ALL
10	豪血寺外伝 (クララ&クララ)	1,956,700		ALL 負け×2

中央プラザ大泉店 3 店集計 ☆＝3 (18)

東京都練馬区東大泉 1－35－6 ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (初級)	2′17″456	Y. S	
2	レイブレーサー (最上級)	2′16″056	燃えろ!!VAX!!	
3	上海万里の長城 (北京)	478,420	STS 666	R24
4	ススメ!!マイルスマイル	3,215,120	ZAC－Ristar	ALL
5	ヴァリアメタル (1P側)	441,940	ZERBERUS－ K M	ALL
6	ぷよぷよ通	428,923	MAGIC	
7	首領蜂 (Aタイプ)	23,184,700	カトリさま♡	連付き
8	首領蜂 (Cタイプ)	22,194,330	おっ○	連付き
9	ツインビーヤッホー!	11,222,920	ZONO	スペシャル
10				

キャッスル&YOU² ☆＝11(403)

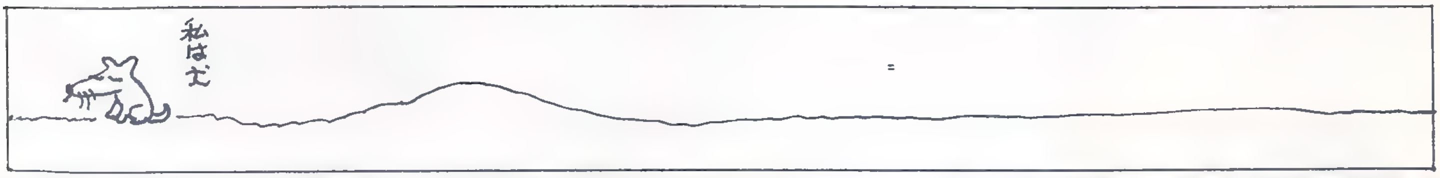
東京都町田市原町田 6－14－8 ☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 (三島平八㊟㊙)	1′25″71	PTY－FUS	ALL
2	鉄拳 2 (マーシャル・ロウ㊙)	1′30″75	ゾンビーぞーさん (マニア)	ALL
3	鉄拳 2 (ニーナ・ウイリアムス㊟㊙)	1′48″55	PTY－STY	ALL
4	鉄拳 2 (ポール・フェニックス㊙)	1′36″65	PTY－NAK	ALL
5	PANG! 3 (ノーマル㊟)	8,784,400	KSL－WARRIOR	ALL
6	首都高REDZONE	3′32″80	PTY－NORI	ALL MT
7	ヴァンパイアハンター (バイロン㊟)	2,020,200	PTY－PYO	ALL
8	餓狼伝説スペシャル (ビッグ・ベア㊟㊙)	2,619,900	RVS－R Y	ALL㋩ D×27
9	ファイネストアワー	5,483,650	WIN	ALL
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝24(177)

東京都豊島区巣鴨 1－15－1 ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 (キング)	1′30″73	MFC－ 星白金あつし夫	㊙ ALL 予選54秒
2	鉄拳 2 (ニーナ)	1′25″28	MFC ニーナ歴28回 星白金あつし夫	㊙㊟ALL 予選60秒
3	レイブレーサー (ツイン)(最上級)	1′51″935	リミッターオフ LED. rf	MT完走 ギアボタン連付
4	レイブレーサー (ツイン)(中級)	2′18″114	ATF－Ⓓ	MT完走 ギアボタン連付
5	アルペンレーサー (上級レース)	1′51″716	ブラック魔王	完走
6	アルペンレーサー (中級レース)	1′26″035	ブラック魔王	完走
7	アルペンレーサー (初級レース)	1′25″428	ブラック魔王	完走
8	サイバーサイクルズ (上級)	3′25′953	カニ ごちそうさま LED. rf	超上級車使用
9	インディ500(インディ500) (シングル)NEW Ver	2′27″920	メダル星人のゲボク	MT
10	インディ500(ハイランド) (シングル)NEW Ver	2′26″682	ライ・ウーロン	MT



君こそゲーメスト!

その2

3回目集計	ストリートファイターZERO	リュウ	☆連必 3,469,700	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町（大阪）
		ガイ	連必 3,194,700	Seize−KKK	
		ケン	連必 3,150,300	AXIOM−DEN	
		バーディ	連必 2,483,800	ATC−まさし	サブカルチュア（福岡）
		ベガ	連必 2,661,100	Z・O・O	扇が丘レジャーセンター（石川）
		ローズ	連必 2,797,200	京城	GAME's WiLL（京都）
		春麗	連必 2,961,200	すさまG−rカモネ	扇が丘レジャーセンター（石川）
	天外魔境真伝	八雲	☆連必 28,767,500	和田憲子会長に捧ぐ!謎の府立高校生I'M	コズミックプラザABC（大阪）
	PANG!3	ノーマル	連 8,915,400	TUG	池袋プレイランドラスベガス（東京）
		ゲキムズ	連 4,030,200	G.M.Cげえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
4回目集計	ストライカーズ1945	ムスタング	☆連 2,051,100 2周クリア	GGE−WXW	GAME's WiLL（京都）
		ライトニング	連 1,659,400 2−7	予備校生	池袋プレイランドラスベガス（東京）
		メッサーシュミット	連 1,713,800 2周クリア	BFM−PSI	個人申請モンキーパンチ（愛知）
		スピットファイア	連 1,876,400 2周クリア	GGE−WXW	GAME's WiLL（京都）
	バイパーフェイズ−1	新バージョン	☆連 13,806,124	ノートをもっとにぎやかにしよう!!	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	首都高レッドゾーン		3′32″00	STG−MIC	バトルアレイ町田（東京）
	ワールドヒーローズパーフェクト	チビキャラ	☆保持 71,651,400	ヅガ夫	GAME's WiLL（京都）
	クールライダーズ		☆保持 3′11″96	WZH	
	登龍門		1,234,600	FAD−A.T	チャンジバンバン（愛媛）
ツインビーヤッホー!		プラクティス	連 8,966,490	CYCLONE−R.T	アイリン夢空間（岐阜）
首領蜂		タイプA	連 52,221,070	LAOS−長田仙人	ビッグ ウェーブ（高知）
ワールドヒーローズパーフェクト(大)		エリック	連必 16,554,000	ハワイの次はや事務所IPC−WHK−F	JOYCOM平店（福島）
		ジャック	14,921,600	FAD−IDA	チャンジバンバン（愛媛）
		フウマ	連必 16,923,700	狩緒正と核戦争!IPC−WHK−F	JOYCOM平店（福島）
		ブロッケン	連必 16,006,400	Proteus−F.X	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		マッスルパワー	連必 15,124,400	のび	ゲームプラザコトブキ（埼玉）
		マッドマン	13,528,300	HGA−MTY−HAKマ	今市ゲームセンター（栃木）
		リョウコ	18,909,800	シャンプーハットで海水浴!露囲矢離組組長	JOYCOM平店（福島）
P−47 ACES		サンダーボルト	連 4,920,660	CHAT−ああるじいぶう	ギャレッツ津田沼（千葉）
		ブラックウィドウ	連 4,783,600	VMT−ABU	ゲーム倶楽部（鎌倉）
		スピットファイア	連 4,578,170	ECM−FISCHER	
ヴァンパイアハンター		ガロン	2,946,200	Tiny−DIL㊮	GAME's DRAGON（京都）
		パイロン	2,020,200	PTY−PTO	キャッスル&YOU2（東京）
		ビシャモン	2,221,000	RBN−星白金−ぼ〜ず	プレイシティNASA杉本町（大阪）
		モリガン	5,524,300	ペコI	タウンスポットアンモス城（大阪）

ボーナスが、自機が死なないで行くことにより、50000点ずつ入っていきます。逆に自機が死ぬとボーナスが20000点ずつ落ちてしまいますので、ノーミスでいくのはあくまでも最低条件。あと途中の面でより多くの敵を倒して最終面まで行き最終面で効率よく稼ぐかにかかっています。各スコアラー、異なった場所（エリア）で稼いでいるようで、点数に差があります。

次にインディ500ですがWiLLの独占になっています。見るからにすべて速いタイムに見えます。

続いては豪血寺一族外伝最強伝説ですが、今回のシステムは、リーダーとパートナーを各1キャラを選ぶシステムになっていて、より高く狙えるキャラ2人を選んでハイスコアを狙います。あと各種ボーナスも多彩で、パーフェクトボーナス、フィニッシュボーナス（超必殺技で倒す）ほかまだまだたくさんあります。自分の体力0で相手を倒す（596ボーナス）はちょっと笑えましたね。

ドラグーンマイトも今月号より集計開始です。

次は上海万里の長城です。今月号より集計開始です。上海以外の2つのモードが送られてきています。10店未満で☆が付いていませんが、一（次のページにつづく）

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆=13(55)

東京都町田市森野1−37−8 今村ビルB1 ☎(0427)21−6887

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ニーナ）	1′48″10	JBL ONY	ALL ㊟
2	鉄拳2（レイ）	2′11″66	すいみん重視㊢	ALL ㊟なし
3	鉄拳2（吉光）	1′25″00	カウハー重視	ALL ㊟
4	鉄拳2（平八）	1′22″46	サガエよ	ALL ㊟㊒「もうきつい」
5	レイプレーサー（ツイン・中級）	2′32″430	072	交尾なし
6	レイプレーサー（ツイン・最上級）	2′15″652	BOSS	BL−44″932
7	ストリートファイターZERO（アドン）	1,744,700	穴埋め重視T)	ALL ㊟
8	ツインビーヤッホー（フラクティス）	8,608,000	STG 恋こいの設定ほしい おおふす	ALL ㊟ ベル1ミス
9				
10				

ゲームセンターポパイ ☆=8(26)

東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（スピットファイア）㊟	1,604,900	MOL−SAI−イサム	2−7 1周105万
2	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）㊟	1,418,800	MOL−SAI−ZAR	2−7 1周 77万
3	ストライカーズ1945（ライトニング）㊟	1,294,700	MOL−SAI−イサム	2−4 1周 99万
4	ストライカーズ1945（しんでん）㊟	1,232,700	MOL−SAI−イサム	2−3
5	バイパーフェイズワン（ニューバージョン）㊟	11,850,471	NLB−ALT (け)	ALLP×4 ノーミス
6	あっかんべ〜だーヨ	794,290	MOL−SAI イサム	ALL
7	そこぬけ対戦ゲーム	11,239	MOL TOS	ALL
8	ストリートファイターZERO（チュンリー）	20,47,500	KLS−ダリアン	ALLP×15 ダン乱入
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆=0(5)

神奈川県鎌倉市大船1−23−7 ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	P−47 ACES（ブラック・ウィドー㊟付き）	4,783,600	VMT−ABU	ALL
2	極上パロディウス（タコスケ ㊟付き）	4,053,600	SIT−MK	ALL一周205
3	ヴァンパイアハンター（フェリシア㊟なし）	1,446,500	Feliciaまーな	ALL
4	ヴァンパイアハンター（モリガン㊟なし）	2,383,400	ものぐさMGW	ALL
5	ストリートファイターZERO（ソドム連なし）	1,164,400	玄馬貴幸	ALL
6	鉄拳2（キング）	3′36″50	玄馬貴幸	ALL
7	パズルボブル	33,990,760	MAL	ALL
8	マジカルドロップ（マジシャン）	99,998	YZN	カンスト
9	P−47 ACES（スピードファイア㊟付き）	4,578,170	ECM−FISCHER	ALL
10	ハルスター（㊟付き）	1,607,590	VMT−ABU	ALL

ゲームセンターナポレオン ☆=1(104)

神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイプレーサー（初級T.T）	2′17″503	TMK	SD
2	レイプレーサー（中級T.T）	2′32″835	CVM−NAK	SD
3	レイプレーサー（上級T.T）	3′17″086	ORE	SD
4	レイプレーサー（最上級T.T）	2′15″563	ORE	SD
5	ツインビーヤッホー（SPECIAL）	15,034,300	VMT−ILG−吉田 ヤッホ〜お前か!	3万ムダ金え〜ん!
6	首領蜂（A−TYPE）	18,076,000	CKN	2−4 連あり
7	パルスター	1,106,150	VMT−ILG 吉田	ALL 連あり
8	パズルボブルホ2	29,499,380	GPK−しんの ヤッホー永ハ!?悲しい	ALL 最終エリアJ
9				
10				

西銀座ゲームプラザ ☆=8(22)

山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（KING）	1′34″95	NGP−上田裕司 ㊢ LOVEANP	1CALL
2	鉄拳2（PAUL）	1′41″55	M.D.S.−クリームⒹ	1CALL
3	鉄拳2（JACK−2）	2′25″28	声優ってそんなにいい? NGP TEI	1CALL
4	鉄拳2（ROGER）	2′25″31	NGP−上田裕司♡ANP	1CALL
5	パルスター（連付）	1,162,960	NGP−ANP㊗	1CALL
6	首領蜂（タイプB・連付）	31,515,320	中込	1CALL
7				
8				
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=1(2)

山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	3′49″40	まかせろ!	1コインALL ロウ
2	鉄拳2	4′43″36	D.K.M.長老	1コインALL ジャック−2
3	鉄拳2	5′45″76	D.K.M.長老	1コインALL ヨシミツ
4	ザ・キングオブファイターズ'95	472,960	ゲーマーくん	ALL テリー キング、庵
5	ザ・キングオブファイターズ'95	238,260	甲岡唐子明太子 三	ALL 龍虎チーム
6	ストリートファイターZERO	1,033,100	彩しいGOMA	ALL チュンリー
7	天外魔境真伝	7,205,300	ゆめうさぎ	1コインALL 綱手
8	ストライカーズ1945	562,800	庚 龍澪	7面 ムスタング
9	ヴァンパイアハンター	1,276,700	カットサロン保坂	デミトリ 1コインALL
10	首領蜂	16,252,730	TPM	9面 C−タイプ

ゲームセンターコパⅢ ☆=9(173)

神奈川県秦野市南矢名2−19−5 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ガイ連必）	3,009,300	KMC−IZA㊢	クレALL ALLパ
2	ストライカーズ1945（P51連）	1,912,900	ウーキーMST	クレALL
3	豪血寺外伝（害悪ヘア）	1,276,800	GPK−YSR	クレALL
4	鉄拳2（キング）	2′16″06	GPK−YSR	クレALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト（J・カーン）	12,290,600	GPK−YSR	クレALL
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=1(25)

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(ガロン)	2,911,700	Tiny DIL	ALL 20万おち
2	ストリートファイターZERO(サガット)	2,038,300	Tiny DIL	ALL 必付 P×1, D×1
3	ストライカーズ1945(ムスタング)	1,165,700	KSC−KLM	2−4 連付 ロシアはクリアー
4	ガンバード(マリオン)	1,783,300	TAD	ALL 連付 1周97万
5	ガンバード(鉄)	1,107,100	L L	2−4 連付 列車なし
6	レイブレーサー(最上級)	2′14″554	DDT	DX タイムトライアル
7	レイブレーサー(中級)	2′32″386	DDT	DX タイムトライアル
8	サイバーサイクルズ(上級)	3′33″848	GM	
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆=2(11)

長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	得点王3 連(アルゼンチン)	+18	あすたろと!?	ALL
2	ハルスター 連	996,340	あすたろと!? クリアしてみた どう	ALL ?
3	鉄拳2(Paul)	2′27″53	あすたろと!?	ALL
4	鉄拳2(BAEK)	2′31″31	あすたろと!?	ALL
5	鉄拳2(Law)	3′16″76	社長室のカギはお前がかけろ! AST	ALL おれの責任じゃね
6	鉄拳2(Jun)	4′04″31	SIL	えそ! ALL
7	鉄拳2(キング)	4′16″60	KIN	ALL
8	鉄拳2(Roger)	5′22″35	AXS	ALL
9	テキハキ	1,075,580	羽田の高橋君TELちょーだい AST	L/155
10	ふよぷよ通	1,153,564	AXZ	ALL

ゲームパレス ☆=1(9)

静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,825,900	ハホ	ALL P×14
2	ハルスター	1,052,800	ヘンキ屋長用	ALL 残機6 連なし
3	首領蜂(Bタイプ)	20,489,200	ZABADAK	2−5ラストのハチ (連付き)
4	首領蜂(連付き)(Cタイプ)	30,041,680	ZABADAK from砂煙りのまち	ALL (連付き) 遠征ありがとう!
5	ウルトラ警備隊(連付き)	4,965,800	まちゃお	STAGE6 ビークル使用
6	ダライアス外伝	9,299,650	逆襲の塩谷	ALL (連付き)
7				
8				
9				
10				

グリーンプレイランド ☆=1(5)

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(平八)	1′57″50	あと20秒・時間かねぇくやしいっス RYU	1CALL
2	鉄拳2(ミシェール)	2′55″18	圭	1CALL
3	鉄拳2(吉光)	2′55″13	吉光将軍使用 かっこいいっスJUN	1CALL
4	鉄拳2(ニーナ)	3′12″85	T. U	1CALL
5	鉄拳2(レイ・ウーロン)	2′36″85	EPU	1CALL
6	鉄拳2(ジャック2)	2′56″95	ジャック3…4…5……100作出すしかTKZ	1CALL
7	ストリートファイターZERO(ガイ)	1,764,100	いつもありがとう! R.h	1CALL
8	ストリートファイターZERO(ダン)	1,354,200	学生さんもっと来てくれ JUN	1CALL
9	ストリートファイターZERO(ソドム)	1,745,700	新人まってまーす JUN	1CALL
10	ストリートファイターZERO(アドン)	1,602,300	JUN	1CALL

アミューズメントスクエアYou&I ☆=3(19)

岐阜県岐阜市住之江町1−17 ☎(058)264−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(ロウ)	1′34″51	Fe	ALL
2	鉄拳2(吉光)	1′36″03	KAME	ALL 連必付き
3	鉄拳2(キング)	1′38″85	Fe	ALL 必付き
4	鉄拳2(レイ)	1′48″43	今ここです ARG−MRK	ALL
5	鉄拳2(平八)	1′57″93	Fe	ALL
6	パズルボブル2(ひとりでパズル)	35,799,610	ニセKDO	ALL (A〜J)
7	レイブレーサー(上級)	3′25″284	超穴うめ Fe	完走 AT
8	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,708,000	ハンヒ	ALL 必つき
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=10(109)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ハルスター連	626,240	GGE YUKI	6面
2	ツインビーヤッホー(フラクティス連)	8,966,490	CYCLONE−R T	ALL
3	豪血寺一族2(礼児連必)	5,103,700	GGE−PAN	ALL
4	豪血寺一族2(千歳連必)	4,366,800	GGE IML PET	ALL
5	ハイパーフェイスワン連(NEW Ver)	13,775,390	浪花のチン・シンザン	ALL ねぶそく
6	ストリートファイターZERO(チュンリー連必)	2,271,300	きみちゃん	ALL
7	豪血寺外伝(お種&お梅連必)	876,800	さっさん ブヒ〜	ALL
8	餓狼伝説スペシャル(十兵衛連必)	2,360,800	さっさん ブヒ〜	ALL
9	餓狼伝説スペシャル(ベア連必)	2,209,500	さっさん ブヒ〜	ALL
10	テトリス	270,757	さっさん ブヒ〜	へたくそ来んな!!(ウソ)

君こそゲーメスト!!10・30号その2訂正分

4回目集計	ツインビーヤッホー	ノーマル	連	7,903,850	ZXZ	GAME'S WiLL (京都)
		スペシャル	連	17,797,980	京城	
	首領蜂	タイプA	☆連	48,747,930	2−5で2ミス 最低LAOS−長田仙人	ビッグ ウェーブ (高知)
		タイプC	連	45,085,090	近江からの使者	アイリン夢空間 (岐阜)
	サイバーボッツ		☆保持	1,332,500	T.Clue−ISD	扇が丘レジャーセンター (石川)
	風雲黙示録		☆保持	1,030,100	SHADOW	プレイシティ24 (北海道)
	天外魔境真伝	カブキ	連必	16,376,600	PPR−NGM	アミューズメントスペースフジ (大阪)
		ジライヤ		19,704,500	ぺこI	タウンスポット&マンモス城 (大阪)
		極楽太郎		18,435,600	魔B党−Ⓗ ARU	個人申請 トミームナコ (群馬)
		絹		15,564,200	NKIII−根岸京三郎	プレイシティ24 (北海道)
		綱手		24,846,800	あごう	
		大蛇丸		17,267,600	魔B党−Ⓗ ARU	個人申請 トミームナコ (群馬)
		卍丸		13,536,900	霜月 隆	コスモランド (茨城)
	ワールドヒーローズパーフェクト(大)	エリック	連必	14,860,700	HARD−CORE	ゲームコーナーヤングパレス (千葉)
		Cキッド	連必	16,331,200	あごう	プレイシティ24 (北海道)
		ゴクウ	連必	13,717,100	MIZ神−ZZⓖ	タウンスポット&マンモス城 (大阪)
		ジャック		14,860,400	FAD−IDA	チャレンジバンバン (愛媛)
		ジャンヌ	連必	16,301,500	GSM−TBK−つる	ゲームコーナーフジ (東京)
		ハンゾウ	連必	16,331,200	ま"!アラカリス	プレイシティ24 (北海道)
		フウマ	連必	15,020,900	ちっちゃな戦士すみれちゃん	プレイランドスカイシアター (埼玉)
		ブロッケン	連必	15,065,000	Proteus−F.X	
		Jマキシマム	連必	13,791,400	BELLDANDY	プレイシティ24 (北海道)
		マッスルパワー	連必	14,977,600	のび 自滅	ゲームプラザコトブキ (埼玉)
	P−47 ACES	サンダーボルト	連	4,709,810	CHAT−ああるじいぶう	ゲーム倶楽部大船 (神奈川)
		ソードフィッシュ	連	4,278,800	ECM−FISCHER	
		スピットファイア	連	4,578,170	ECM−FISCHER	
	能力向上委員会			685,200	POT−T.Y	個人申請 ゲームインパートナー (千葉)
	ヴァンパイアハンター	パイロン		2,012,300	G−CRUSH−CYA	GAME POP LAND (岐阜)
		ビシャモン		2,214,000	RBN−星白金−ぼーず	PLAY CITY NASA (大阪)
	セガラリーチャンピオンシップ	初級		2′42″63	ラリーなくなりましたPPR−TAK	タイトー イン 002 スタジアム (大阪)
		中級		2′27″77	R.N	個人申請 タイムトンネル(愛知)
		上級		2′12″80	PPR−TAK	タイトー イン 002スタジアム (大阪)
		チャンピオンシップ		3′16″65	R.N	個人申請 タイムトンネル (愛知)
	マッハブレーカーズ	モンスタードラッグ		215.99	PHGSY−KOT	個人申請 自販コーナーゆき (愛知)
		フューチャーゲート		72,850	戦う高校生IHQM−TMR"たこまる	個人申請 オレンジペコ金山店 (愛知)
	ギャラクシーファイト	カズマ	連必	2,247,200	あぶそべ	プレイランド エフワン (仙台)
		ギュンター	連必	1,762,100		
		G.ドーン	連必	2,196,400	ハイテクセガ 吉武	
	鉄拳	ニーナ	連必	1′16″56	SHADOW	プレイシティ24 (北海道)
		ポール	連必	1′22″75	魔B党−K.O	
		ロウ	連必	1′58″13	鉄友会−てき党−T.O	

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドファンタジア(秋田)
OZの玩ちゃんさん、遠いところからご来店ありがとうございました。

●JOYCOM(福島)
今月より平店のみ集計とさせていただきます。

●八千代プレイランドカーニバル(千葉)
K氏、情報提供ありがとうございました。店長が退職。これ以上人生を踏み外さないこと。

●ゲームインDAIEI(千葉)
毎月ゲーム関連のイラストを募集。優秀作品には豪華粗品?をプレゼント。どしどしご応募ください。拡大コピーして店内に飾られていただきます。

●ガリバー熊谷店(埼玉)
「あなたのプレイがビデオに撮れる!!」のサービスが着々と進行中!!この号が出るころには、もう可能かな? by 新担当ACE

●ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
仙台エフワンのY・S氏、阿部氏、ポパイからの各氏、扇ガ丘からの各氏、大般の各氏、遠征ありがとうございました。東松山のRMさん、MAI氏いわく「気合い」だそうです。NO TASTE−KAさん、基板ありがとうございました。石岡プラビの店員さん、取り次いでいただきましてありがとうございました。最後にいつもノート上の私の文章を読んでご意見をくださるつくば、柏、松戸、南千住の皆さん、本当にありがとうございます。 by ZAC−Ristar

●TILT神保町(東京)
今回から店名が正式に変わりました。天井灯からモニターへの反射がバリバリで悲惨な状態ですが、対策とってくれるみたいなのでしばらくの間はご了承ください。スコアボードはありませんが集計はしていますので、スコアを出された方は店員まで by ち

●ゲームコーナーフジ(東京)
ヅガ夫氏、遠征の際はお世話になりました。近いうちまた…。

●ゲームセンターポパイ(東京)
NLB−ALT−だ氏、来店ありがとうございます。 by SSMR'S−天地無用、れべる

●ゲーム倶楽部(神奈川)
10月10日に大船のシネマワールドがオープンしました。帰りにぜひ当店にもお立ち寄りください。当店は駅前から直線にのびている道路の右側でB1です。駅より100mです。

●ゲームセンターナポレオン(神奈川)
ショーの帰りにトーヨコ北越谷店に寄らせてもらいました。店長さんには大変親切にしてもらい感謝感謝です。NAI−氏、ユング氏にも優しく対応してもらい、大変有意義な時間でした。皆さま本当にありがとうございました。 by VMT−I−LG−吉田

●ハイテク遊園ニュースター(山梨)
当店ではVF2.1、VF2、鉄拳2は百円。ほかはビデオゲーム全部50円となっています。対戦台もVF、鉄拳2、KOF'95、ストZEROなどいつも盛りあがっています。皆さまもぜひご来店ください。

●グリーンプレイランド(岐阜)
ゲームの情報がいっぱい(くだらんけど)あります。フリーノートなんかに載ってるんで店に顔出してみてぃ。

●アイリン夢空間(岐阜)
浪花のヒーロー佐々木健一(24歳)が来店しました。もう来ないでね。

君こそゲーメスト!

その3

セガラリーチャンピオンシップ	中級		2′27″58	R.N	個人申請 タイムトンネル(愛知)
	チャンピオンシップ		3′16″55		
マッハブレーカーズ	フューチャーゲート		77,350	戦う高校生IHQM－TMR"たこまる	個人申請 オレンジペコ金山店 (愛知)
鉄拳	ニーナ	連必	1′13″83	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
	キング	連必	1′26″30	F.T.A－F'Chi㊪	JOYCOM平店(福岡)
	ポール	連必	1′23″96	魔B党－K.O	プレイシティ24(北海道)
水許演武		連	3,265,600	TAKE	サブカルチュア(福岡)
ギャラクシーファイト	ロルフ	連必	2,168,000	あぶそうぶ㊅	プレイランド エフワン(宮城)
スーパーストリートファイターII	ガイル	連	2,149,200	CST㊥	タイトーイン002スタジアム(大阪)
スーパーストリートファイターIIX	リュウ	連	3,819,600	SSMR'S－MRC蒼い竜巻	ゲームコーナーフジ(東京)
	春麗	連	3,117,500	SSMR'S－MRC白蓮華	
	サガット	連	3,004,700	SSMR'S－MRC緋の夢死	
	ゴウキ	連	2,030,300	SSMR'S－MRC闇の沈黙	
	ベガ	連	2,382,700	GSM－VEGATTY	
	Tホーク	連	1,617,100	ゴキゲンななめGSM-YBK-つる	
	ブランカ	連	2,906,200	EST	サブカルチュア(福岡)
得点王 3			+18	あすたろと!?	夢空間ファンタジー(長野)
バーチャファイター2	ジャッキー	連	1′04″98	F.T.A－F'Chi㊪	JOYCOM平店(福島)
	ウルフ	連	1′10″55		
V・V		連	36,629,020	DBL－MOL－NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
疾風魔法大作戦	オネストジョン	連	2,103,877	G.M.C.R－I	モンキーハウス本館(福岡)
	ガイル	連	2,022,827		
	ブルギン	連	1,852,867	外道T.H	
極上パロディウス	タコスケ	連	4,053,600	SIT－MK	ゲーム倶楽部(鎌倉)
豪血寺一族 2	下滋	連必	4,366,800	GGE－IML－PET	アイリン夢空間(岐阜)
	礼児	連必	5,103,700	GGE－PAN	
	お梅	連必	4,197,200	涙がキラリ☆のび太	個人申請 アムパーク ウィッチ (大阪)
リーサルエンフォーサーズ 2			2,926	咆哮野郎－LLT－まJU	アミューズメントスペースフジ (大阪)
ロンロン		連	505,400	でん先生+さいと～	プレイシティNASA杉本町(大阪)
X－MEN	4P Ver		1,248	AXIOM－せのん	
餓狼伝説スペシャル	ビッグベア	連必	2,619,900	RVS－R.Y	キャッスル&YOU 2(東京)
餓狼伝説	ジョー東		1,845,400	次,ツライッス!HARD－UKY	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)

番難しいと言われている北京にクリアが出ています。グレートウォールも28面とクリア間近です。来月号には、クリアが達成されるでしょう。

続いては鉄拳2です。すべてのキャラ1分台に突入しています。ほぼ各キャラパターンがされていてあと合体待ちの状態のようです。しかし、店ごとにCPUのガードの堅さが違っていてなかなか合体しないようです。さて、はたして1分切れるキャラは出てくるでしょうか?今後楽しみです。

次にレイブレーサーです。すべてのコース更新されています。

中級コースで、ギア連射ありとギア連射なしで集計してほしいという要望もありますが、分けないで集計します。若干差が出てしまうと思いますが容赦願います。

あと最上級コースですが、スタートを逆走して370kmを出して、いかにスピードを落とさないで走るかにかかっています。

集計方法を改正したいと思います。より楽しくするためにみなさんの意見をお待ちしております。

先月号のハイスコア欄、誤植が多くて申しわけございません。ここに深くお詫びします。

(次号より担当のPOW様)

GAME POP・LAND ＝0(5)

岐阜県岐阜市六条北4－14－19 ☎(058)276－9294

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(レイ)	1′27′51	G・CRUSH－EFA	ALL 必
2	鉄拳2(ミシェール)	1′55″70	G・CRUSH HIS㊣	ALL
3	鉄拳2(ジャック2)	2′11″85	G・CRUSH FAM	ALL 必
4	鉄拳2(ポール)	1′42″21	G・CRUSH－CYA	ALL 連必
5	鉄拳2(吉光)	1′56′11	G・CRUSH UMA	ALL
6	鉄拳2(準)	2′23″45	G・CRUSH－きみちゃん	ALL 連必
7	鉄拳2(ニーナ)	2′30″05	G・CRUSH－RYT	ALL
8	レイブレーサー(初級、SDシングル)	2′17″699	G・CRUSH－LOU・こぶ平	T.T完走 6MT
9	ストリートファイターZERO(春麗)	2,501,500	G・CRUSH－きみちゃん	ALL 連必
10	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,511,600	G・CRUSH－いしくん	ALL 連必

オレンジハット砺波 ＝2(2)

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	あっかんべぇだあ	712,640	いたくら	くさい私1号 ALL4万落ち
2	ギャノラス	10,000,000+α	いたくら	R－580で達成
3	ストリートファイターMOVIE	621,300	BOB	フレート アク2まで
4	サイバーボッツ	607,100	Znra E.L.F	ALL ガウエン Rジャッカル
5	レイブレーサー	2′17″44	トリキン大森	最上級 T.T
6	鉄拳2	3′32″80	是からは矢張T谷先生の時代です AKD	ALL ポール
7	鉄拳2	3′14″42	K沼っちゃ誰よ?…そう怒るなK Kよ	ALL アーマーキング
8	鉄拳2	3′47″80	XYZ	ALL ロー
9	鉄拳2	3′16″21	K崎君からPCB買ってます 鏡	ALL KUMA
10	鉄拳2	3′22″37	イワチ先生	ALL ブルース

扇ヶ丘レジャーセンター ＝35(174)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラグーンマイト(雷庵連)	2,033,300	マイト夫	ALL オール(ソ)シングルモード
2	ストリートファイターZERO(春麗連必)	2,961,200	すさまG－rカモネ	ALL
3	豪血寺外伝(梅・梅)	1,602,800	ゴージャス♡ジョージ大人のおもちゃ屋	ALL
4	レイブレーサー(初級)	2′18″332	JPG	ALL
5	レイブレーサー(中級)	2′33″227	T.Y	ALL
6	レイブレーサー(上級)	3′17″161		ALL
7	レイブレーサー(最上級)	2′15″418	M.T	ALL
8	X MEN(コロッサス連必)	2,087,100	飴廊館－のりあき	ALL
9	X MEN(ゴウキ連必)	3,108,100	アメリカ人	ALL
10				

天野スポーツのゲームコーナー ＝1(9)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	215m99	PHGSY KOT	1コインノーミス カール使用 4P側
2	ストリートファイターZERO(サガット)	1,358,900	by大もうけ!	1コインALL ノーマル
3	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,189,800	EMI	1コインALL ノーマル
4	鉄拳2(キング)	2′10″61	CNA	1コインALL ノーマル
5	ストライカーズ1945連(メッサーシュミット)	1,438,600	by BFM－PSI	1コイン 2 8 ノーマル
6	ドラグーンマイト(雷庵)	1,134,200	by370	1コイン ALL
7	ローリングサンダー	366,800	カシコンWTMわ	1コイン ALL 天野ゲーム博物館
8	クレイジークライマー	393,900	カシコンWTMわ	1コイン8m 天野ゲーム博物館
9	IQブロック	841,561	by－TATSU	1コイン 天野ゲーム博物館
10	ダライアス(下のZ)(エキストラバージョン)	10,337,980	by－モーモー	1コイン ALL 天野ゲーム博物館

GAME's WiLL ＝38(247)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	インディ500(インディ500)	2′27″382	KSQま	完走 6MT シングル新Ver
2	インディ500(ハイランドレースウェイ)	2′26″128	WZH	完走 6MT シングル新Ver
3	インディ500(ベイサイドストリート)	2′57″832	WZH	完走 6MT シングル新Ver
4	ストリートファイターZERO(ローズ)	2,797,200	京城	ALL 連必
5	ストリートファイターZERO(ベガ)	2,661,100	Z・O・O	ALL 連必
6	ストライカーズ1945(P 51ムスタング)	2,051,100	GGE WXW	2周クリア 連
7	ストライカーズ1945(スピットファイア)	1,876,400	GGE WXW	2周クリア 連
8	ストライカーズ1945(P 38ライトニング)	1,611,900	GGE－VXV	2－7 連
9	ツインビーヤッホ(プラクティス)	8,940,680	CYCLONE R T	ALL 連
10				

プレイシティキャロット四日市店 ＝7(2.)

三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺外伝(アニー・クララ)	1,388,700	KOT	ALL
2	豪血寺外伝(サイゾウ・サイゾウ)	1,902,000	K K	ALL ノーミス
3	ザ・キングオブファイターズ95(怒チーム)	418,420	BOZ－538	とりあえずALL
4	パルスター(連なし)	1,043,970	AOL CHACHA	残×3 安全クリア
5	レイブレーサー(初級・T.T.)	2′16″344	JMP	あと0.5秒
6	ストリートファイターZERO(ケン)	2,651,800	K K	ALL ダン有 P×ALL
7	ストリートファイターZERO(ソドム)	2,405,300	K K	ALL ダン有 P×16
8	バーチャファイター2.1(カゲ)	2′18″21	K K	ALL
9	雷電DX(上級)	14,866,320	JR	連付 4－5
10				

AMZA11 ＝7(13)

三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	2′23″843	県庁猛虎会くまの	初級 T・T
2	レイブレーサー	2′36″003	県庁猛虎会くまの	中級 T・T
3	レイブレーサー	3′23″761	県庁猛虎会くまの	上級 T・T
4	鉄拳2	4′08″48	ASR	キング ALL
5	クールライダース	3′23″93	ZZR	グラスホッパ
6	ストリートファイターZERO	1,396,100	N・H	ケン ALL
7	ストリートファイターZERO	1,088,900	N・H	リュウ ALL
8	ザ・キングオブファイターズ'95	285,280	CAQ	ALL
9	鉄拳2	7′18″38	K・S	PAUL ALL
10	鉄拳2	3′13″53	LAW	LAW ALL

チャレンジャー関大前店 ☆=5 (76)

大阪府吹田市千里山東１−14−２ ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（上級）	3′16″092	LLT セーラー服（敦安）	完走 6MT
2	レイブレーサー（最上級）	2′15″530	やむなし	完走 6MT
3	パルスター	1,032,400	㊗クリア DAM	ALL ノーミス １面S
4	アルペンレーサー（上級、タイムトライアル）	1′58″257	チェイサーDAM R3	100% 完走
5	鉄拳２（ミシェール）	2′22″18	TNG−MAT	
6	ストリートファイターZERO	1,270,400	HKR	KEN 1P DANラスボス
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆=35(304)

大阪府大阪市住吉区山之内３−３−５ ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２（ポール㊙付）	1′32″13	TNG−MAT	ALL
2	鉄拳２（ミシェール㊙付）	1′36″00	TNG−MAT	ALL
3	ストリートファイターZERO（リュウ㊥㊙付）	3,469,700	AXIOM−DEN	ALL ダン有
4	ストリートファイターZERO（ガイ㊥㊙付）	3,194,700	Seize−KKK	ALL ダン有
5	ストリートファイターZERO（ケン㊥㊙付）	3,150,300	AXIOM−DEN	ALL ダン有
6	ストライカーズ1945（メッサーシュミット㊥付）	1,675,700	AXIOM−H. Y㊔	ALL
7	ヴァンパイアハンター（ビシャモン㊥付）	2,221,000	RBN−星白金−ぼ〜ず	ALL
8	ロンロン（㊥付）	505,400	でん先生＋さいと〜	8面
9	究極戦隊ダダンダーン（イーグル㊥付）	1,582,950	AXIOM−DEN	ALL
10	X−MEN（４PVer.）	1,248	AXIOM−せのん	ALL ストーム使用

GAME's DRAGON ☆=3 (25)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスII １F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン（ニューバージョン㊥）	12,128,567	マリファナやりすぎニューハーフたもん	ALL
2	ストリートファイターZERO（サガット㊥㊙）	2,130,200	Tiny−DIL	ALL
3	ヴァンパイアハンター（ガロン㊥）	2,946,200	Tiny−DIL	ALL 7日バージョン
4	バツグン㊥（スペシャルAタイプ）	39,485,630	奈良からの遠征おっぺけぺ	4−4ボス
5	ふにっきぃず	590,000	蟲王出版営業部㊇（うそつくな）	ALL 61ぷん
6	ビューポイント	1,702,600	よわよわ遠征客夢子ぱい♡蘭	ALL
7				
8				
9				
10				

タウンスポット＆マンモス城 ☆=8 (41)

大阪府茨木市中津町４−３ ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンタ（モリガン）	5,524,300	ペコ1	ALL
2	パズルボブル（１人でパズル）	181,000,350	２俺は遠い㊐	ALL 表面
3	パルスター	1,119,740	NHK㊥	ALL
4	鉄拳２（キング）	2′36″65	KCN	ALL
5	鉄拳２（ミシェール）	2′41″23	TGE−VTR	ALL
6	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,114,300	PAI	ALL 90×５
7	ストリートファイターZERO（ケン）	2,009,000	T. N	ALL
8	ストリートファイターZERO（ベガ）	1,879,900	SARIN−SIN	ALL
9	サイバーサイクルズ（グリーンヒル）	1,59″253	HRB	ALL 極上級
10	首領蜂（C−TYPE）	34,543,530	PAI	ALL 残×１

タイトーイン002スタジアム ☆=6 (270)

大阪府豊中市五井町１−１−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（初級）	1′58″284	PPP TAK	T. TMT 完走 バグ技使用
2	レイブレーサー（中級）	2′18″876	Legion−ホエホエ君	T. TMT 完走 バグ技使用
3	レイブレーサー（上級）	2′53″599	PPP−TAK	T. TMT 完走 バグ技使用
4	レイブレーサー（最上級）	1′54″076	PPP TAK	T. TMT 完走 バグ技使用
5	バイパーフェイズワン（New, Ver, ㊥）	13,238,794	PPP NGM	ALL １ミス 100%×５
6	鉄拳２（ジュン）	2′37″88	GHCB WILLARD㊥	ALL
7	パズルボブル２	81,363,730	SPEEDKING	ALL
8	スーパーストリートファイターII（ガイル㊥）	2,149,200	CSTゆ	ALL P×21 39R つめ×３
9	ザ・キングオブファイターズ'95 ㊥㊙	508,160	アンディ号	ALL テリー いおり 京
10				

コズミックプラザABC ☆=4 (54)

大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝（八雲）㊙	28,767,500	和田西子伝説に挑く謎の府立高校生I'M	ALL D×０ その他ホロボロ
2	豪血寺外伝 ㊥㊙	1,540,500	穴ウメ？	ALL よーわからん
3	首領蜂㊥（Cタイプ）	29,978,000	DAI また来てくださいね	２−５ フルオート㊒
4	鉄拳２（BAEK）	2′36″51	ぼの	ALL 対戦台
5	鉄拳２（ロジャー）	3′20″08	JMC−BBC	ALL
6	鉄拳２（ジュン）	3′05″21	KEI	ALL
7	鉄拳２（ミシェール）	2′50″11	シブぁ君 松原はヤバイ!!	ALL たしかにヤバイ！
8	ツインビーヤッホー（プラクティス）㊥	7,383,270	OMEGA−RUGA	ALL
9				
10	バリアメタル	0 点	大阪で一つしかありませんでした これどこ	の発売なのでしょう 会社名なし！

ハイスコア通信お店から②

●GAME POPLAND（岐阜）
掲載されるころにはショーで展示のシューティングも登場、シューティング戦争勃発!?当店にはシューターが少ないんで、どうなることやら？でも１−９XXは個人的に超期待−！カプコン様、いいゲームに仕上げてくださいね。
by G・G−LOR・こぶ平／GBF03653

●天野スポーツゲームコーナー（愛知）
博物館のゲームが１／３ぐらい入れ替わること、ショーも終わって新しいゲームが続々とニューゲームコーナーに入ります。いつも多くのお客で色々な情報も聞けるし、全国のゲーマー諸君、一度は遊びに来てね。
by 店長

●AMZA11（三重）
店名がAMスペースハスラーからAMZA11に変更。１プレイも50円に！

君こそゲーメスト!!10・30号その３訂正分

ハットリス		連	SET295でカンスト	う牛ピュン	個人申請 ゲームウェーブ (東京)
疾風魔法大作戦	キックル&ノイクル	連	2,106,227	MLK	モンキーハウス本館（福岡）
	ガイン	連	1,953,387	G. M. C. R−1	
	オネストジョン	連	2,028,627		
	チッタ	連	1,922,968		
	ボーンナム	連	2,085,367		
	ニルバーナ	連	1,988,087		
ソニックウイングス２	F−117	連	2,844,400	HKR	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	FSX	連	2,889,800		
	F−15	連	2,850,200		
	YF−23	連	2,923,500		
	RAFARE	連	3,026,000		
	AV−8	連	2,876,500		
バーチャファイター２	アキラ		55″39	駒川ゲームセンターの店員さん	個人申請 駒川ゲームセンター(大阪)
エイリアンVSプレデター	シェーファー	連必	9,999,900+α	GGE−PAN	アイリン夢空間（岐阜）
ガンバード	バルナス	連	2,195,000	DBL−ごろたん	個人申請プレイスポットすーるぽん（東京）
レイフォース	連つき		9,174,000	かまし	ゲームセンターコパIII（神奈川）
雷電DX	初級 連あり		7,439,110	STG−つるぺたむね子	個人申請 ZOO（東京）
	初級 連なし		7,188,970		個人申請 ゲームスポットPIA（東京）
	練習 連あり面数優先		15,072,760 2−7	ヤキソバンDX	ゲームセンター ドリーム（宮城）
	練習 連なし1−5ALL		13,468,030	JR.	プレイシティキャロット四日市店（三重）
V・V			36,481,440	CYCLONE−R.T	アイリン夢空間（岐阜）
豪血寺一族２	お志摩	連必	4,649,900	RATTS−NKS	
	礼児	連必	5,034,000	GGE−PAN	
	金太郎	連必	4,639,800	GGE−IML−PET	
	陳念	連必	14,436,400	G・CRUSH−きみちゃん	GAME POP LAND（岐阜）
	サハド	連必	4,117,200	G・CRUSH−MSK	
	クララ	連必	5,164,600	G・CRUSH−きみちゃん	
	お梅	連必	4,120,400	週二電車遠いLegion−のび太	個人申請 アムパークウィッチ（東京）
D&D®	エルフ		1,137,444	エンゼグロース	個人申請 トミームナコ（群馬）
ぷよぷよ通			838,440	ぷよナイトGPP−ぱのお	個人申請 SKY（愛知）
サイバーコマンド		連	1′01″13	Zn−T.	GAME's WiLL（京都）
ガンバレット	連なし		212,130	たら.	個人申請 プレイシティキャロット宇都宮（栃木）
餓狼伝説スペシャル	ギース	連必	2,649,300	KMC−IZA㊙	ゲームセンターコパIII（神奈川）
餓狼伝説２	キム	連	31,055,900	XRX−UTO	ゲームプラザミッキー（広島）
スーパーストリートファイターIIX	サガット	連	2,903,400	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	キャミイ	連	2,447,900	ほとんど限界？G.M.C.URAZ	ゲームコーナー フジ（東京）
スーパーストリートファイターII	サガット	連	2,114,800	JRA氏と対決第１章HYAKJ−UGF	タイトーイン002（大阪）
	リュウ	連	2,530,700	㊛	ゲームコーナー フジ（東京）
ナックルヘッズ	タケシフジオカ	連	1,399,900	はいご	モンキーハウス本館（福岡）
	ブラッド	連	6,511,400	はいご	
ワールドヒーローズ２JET	エリック		249.86	剣匠イザナム	ゲームコーナー フジ（東京）
クイズ殿様の野望２		連	4,354,640	GEKI図ぬ今回はソロです	GAME's DRAGON（京都）
龍龍		連	311,700	でん先生＋まっつん	プレイシティNASA（大阪）
前々回の訂正					
PANG! 3	ノーマル	連	8,518,900	KSL−WARRIOR	キャッスル&YOU２（東京）
	ゲキムズ	連	3,979,800	咆哮野郎まJU	アミューズメントスペース フジ（大阪）
極上パロディウス	ミカエル	連	4,828,700	ZXZ	GAME's WiLL（東京）
五月陣戦２			129,200	げろっぱ	ゲームプラザ（熊本）
豪血寺一族２	才蔵	連必	4,817,500	G・CRUSH−VMA	GAME POP LAND（岐阜）
	キース	連必	6,243,100	G・CRUSH−CYA	
	アンジェラ	連必	4,490,900	G・CRUSH−HIS	
	サハド	連必	4,054,300	G・CRUSH−MSK	
	クララ	連必	5,075,200	G・CRUSH−きみちゃん	
	千滋	連必	3,950,900	G・CRUSH−CYA	

ヒットゲーム BEST10

鉄拳2、堂々のインカム1位

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	869	セガ
2	4	鉄拳2	827	ナムコ
3	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	762	SNK
4	2	ストリートファイターZERO	693	カプコン
5	5	ストライカーズ1945	285	彩京
6	6	レイブレーサー	227	ナムコ
7	7	バーチャストライカー	155	セガ
8	—	パズルボブル2	132	タイトー
9	8	ヴァンパイアハンター	121	カプコン
10	13	上海万里の長城	101	サンソフト

11位	12位	13位	14位	15位
豪血寺外伝最強伝説 97	パズルボブル 82	首領蜂 73	パルスター 59	バイパーフェイズワン 55

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	4	鉄拳2	827	ナムコ
2	1	バーチャファイター2	784	セガ
3	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	715	SNK
4	2	ストリートファイターZERO	651	カプコン
5	5	レイブレーサー	301	ナムコ
6	7	ストライカーズ1945	215	彩京
7	6	ヴァンパイアハンター	192	カプコン
8	—	パズルボブル2	139	タイトー
9	8	バーチャストライカー	133	セガ
10	13	上海万里の長城	106	サンソフト

11位	12位	13位	14位	15位
パズルボブル 84	パルスター 74	首領蜂 67	バイパーフェイズワン 67	豪血寺外伝最強伝説 65

今月は、インカムベストテンのトップに鉄拳2が輝きました。前回の集計では、発売直後だったこともあり、4位だったのですが、一気に3ランク上がったことになります。

バーチャファイター2は、プレイヤー人気ではまだまだTOPをキープ。しかし、発売から一年近くが経つにつれ、やや衰えが来ているといえるかもしれません。

バーチャ2は、とても情報量が多く、細かいテクニックが必要とされる高度なよくできたゲームです。それが広まるにつれ、プレイヤーはより深くそのゲームにはまっていったわけです。

ところが、ゲームの奥の深さゆえ、また盛り上がったゆえに、一般プレイヤーと少しやり込んでいるプレイヤーの格差が開いたことは確かです。ある程度の上達で満足or諦めた人が出てきていると思われます。

その点、鉄拳2は技の使い分けはそこまで細かくないのですが、とっつきやすく一気に攻める楽しさがあります。バーチャ2を今から修行するのは厳しいけれど、鉄拳なら気軽にできそうというイメージが大きかったのではないでしょうか。

鉄拳2は、鉄拳に比べてバランス、グラフィックなど確実に進歩しているのがうかがえます。近日出回る予定の鉄拳2の新バージョンでは、よりバランスが調整される予定。ゲームの質と期待度が、上向きのベクトルにあると言えると思います。

3位は、SNKのKOF'95。3on3は本来プレイ時間が長くなり、インカムを上げにくいシステムなのですが、人気は上々です。完成度は高いのですが、目新しさが少ないのが、ややマイナスか。

4位のストZEROは、場所によって盛り上がっているところとそうでないところが分かれている様子。プレイヤー単位でも、なぜか好みが分かれるようです。

ベストテン圏外ですが、注目なのが横シューのパルスター。ネオジオのハード性能で厳しい部分もあるのですが、圧倒的なグラフィックで確実にファンを捉えています。

これでフォースが飛ばせれば文句なかったのに……これはあまりにも個人的感想!?

（ぜんじ）



（東京都　佐藤浩範君）

アミューズメント・スペース・フジ　☆＝4 (10)

大阪府大阪市北区天神橋4－10－8　☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (ポール)	3′38″85	益格格鬼	ALL
2	バイパーフェイズワン (New, Ver)㊥	13, 806, 124	ノートをもっとにぎわやかにしよう!!	ALL 1ミス 100%×5
3	インディ500 (New, Ver)初級	3′28″203	OME -KOU	完走 6MT シングル タイプ
4	ドラグーンマイト (レイラ㊥)	1, 932, 000	Legion－XTO	ALL P×16 R×26
5	PANG! 3 (ノーマル㊥)	8, 668, 300	Legion 十二指腸かいようでダウン	ALL
6	ストライカーズ1945 (ムスタング㊥)	924, 200	山田国広 (ブッチバイター)	2－1
7	リーサルエンフォーサーズII	2, 926	咆哮野郎－LLT－まJU	3面 2Pスタート
8	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1, 023, 100	大野 恵 (バイトの女の子)	ALL
9				
10				

ピノキオ&アニバーサリー25　☆＝4 (33)

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685(ピノキオ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハルスター (㊥㊙付)	1, 806, 040	200万テンパイ振り込みマシーン㊌	ALL
2	豪血寺外伝 (㊙付)	1, 719, 200	W電波でハイボガーンさらばジャンボーグ	ALL 才蔵・アニー
3	鉄拳2 (キング㊥㊙)	1′47″51	号泣！準で20秒 RBN－高橋千花㊌	ALL
4	鉄拳2 (吉光㊥㊙)	2′16″35	SVR－かる夫	ALL
5	鉄拳2 (風間準㊥㊙)	3′14″60	RAS夫	ALL
6	鉄拳2 (三島平八㊥㊙)	2′53″85	SVR－LAC	ALL
7	レイブレーサー (TWIN・初級)	2′15″688	SVR－NYH	完走 MT
8	レイブレーサー (TWIN・中級)	2′32″201	SVR－NYH	完走 MT
9	レイブレーサー (TWIN・上級)	3′15″841	SVR－NYH	完走 MT
10	レイブレーサー (TWIN・最上級)	2′14″815	SVR－NYH	完走 MT

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝3 (13)

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (平八)	2′26″80	匿名希望	ALL 連なし
2	鉄拳2 (ポール)	3′51″11	S. A	ALL 連なし
3	ストリートファイターZERO (ローズ)	1, 701, 000	匿名希望	ALL 連なし
4	ストリートファイターZERO (リュウ)	1, 489, 100	スケボー少年	ALL 連なし
5	ストリートファイターZERO (ソドム)	1, 706, 800	マサヒロ	ALL 連なし
6	ストリートファイターZERO (ケン)	1, 484, 000	TAKUBOU	ALL 連なし
7	ザ・キングオブファイターズ'95 (エディット)	479, 730	ヨリ	ALL 連なし
8	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1, 302, 700	G・F・ACE	2－6 連なし
9	雷　電DX (初級コース)	3, 505, 200	自機盆婆大作戦！！桑名寛之	ALL 連なし
10				

川島玩具店　☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95 (京、柴舟、ルガール)	305, 100	OZ	ALL
2	ザ・キングオブファイターズ'95 (京、タクマ、ラルフ)	299, 850	NOA	ALL
3	ザ・キングオブファイターズ'95 (舞、クラーク、柴舟)	282, 030	閑	ALL
4	ザ・キングオブファイターズ'95 (庵、柴舟、ルガール)	242, 010	ZIG	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ'95 (舞、庵、大門)	268, 460	清	ALL
6	ザ・キングオブファイターズ'95 (オメガルガール)	215, 370	RIG	シングル ALL
7	ストリートファイターZERO (サガット)	1, 132, 700	K Y	ALL
8	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	941, 900	ZIG	ALL
9	ストリートファイターZERO (ベガ)	877, 400	ZIA	ALL
10	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1, 654, 600	KAZE	ALL

ゲームスポットパスカル　☆＝5 (19)

岡山県岡山市表町3－7－5　☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パルスター	1, 843, 640	KOH	ALL ㊥
2	パズルボブル2 (パズルモード、表面)	78, 140, 570	D. S. K－BAD	ALL UZONE
3	パズルボブル2 (パズルモード、表面)	48, 919, 030	A H	ALL WZONE
4	アウトフォクシーズ (ベッティドー)	11, 677, 000	A H	ALL
5	ジオストーム	10,000,000＋α	坂井真紀	工場出荷設定 (EASY、3機)
6	マジックソード	約1400万くらい	修業するぞー	ALL ㊙
7				
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=6(100)
愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(0899)24−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ハズルボブル2(ひとりでパズル)	158,557,540	M1'	1CALL
2	豪血寺外伝	1,886,000	ま〜くん	ALL
3	ストライカーズ1945(Bf−109)	1,627,200	K M	2周ALL 列車なし
4	鉄拳2(ヨシミツ)	1′52″81	みつよしみつ	ALL
5	鉄拳2(ミシェール)	2′27″31	わいわい	ALL
6	鉄拳2(ジュン)	2′54″48	JoJo	ALL
7	バイパーフェイズワン(NEW,VER)(連)	12,617,676	FAD−LXSVⅡ	ALL 残×1 残B×1 466
8	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャック)	14,921,600	FAD−IDA	ALL
9	登龍門	1,234,600	FAD−A T	1CALL
10	森口博子のクイズでヒューヒュー!	475,800	クイズは集計しません	1CALL 94%

ゲームシティDADA ☆=1(10)
島根県出雲市天神町70−12 ☎(0853)21−8477

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ローズ連なし)	1,606,600	セーメ	1CALL
2	パルスター(連なし)	162,220	テロリアン改	
3	テトリス	253,721	CBJim	
4	ザ・キングオブファイターズ'95	244,170	ABC	
5	バーチャファイターリミックス(カゲ)	3′38″04	YNK	
6	バーチャファイター2(アキラ)	2′37″95	A・S	
7	鉄拳2(ジュン)	5′33″05	JUN	
8	天地を喰らうⅡ(趙雲、連必なし)	2,742,300	wiz'	1CALL
9	天地を喰らうⅡ(関羽、連必なし)	2,664,900	弟	1CALL
10	鉄拳2(キング)	7′53″01	BCG	1CALL

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=2(8)
広島県広島市安佐南区長楽寺1−1−37 ☎(082)872−1605

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95(テリー・ルガール・庵)	442,720	SAN	ALL
2	ザ・キングオブファイターズ'95(ルガール・庵・チン)	453,580	IZU	ALL
3	ストリートファイターZERO	1,423,800	IZU	ALL ナッシュ
4	ストリートファイターZERO	1,649,200	忍	ALL ガイ
5	首領蜂	6,315,430	忠義双全 鬼怒川竜次	1−5 Bタイプ
6	首領蜂	2′23″50	IZU	ALL 平八
7				
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=15(238)
福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	豪血寺外伝	2,226,400	外道T・H	ALL (連)
2	パルスター	1,701,110	G.M.C. 清川	ALL (連)
3	パズルボブル2	59,583,230	(お)SAL君	ALL (連)
4	パズルボブル2	1,265,010	G.M.C. 清川	ALL (連)
5	PANG'3(ゲキムズ)	4,030,200	G.M.C. げえむのごんちゃん	ALL
6				
7	疾風魔法大作戦(オネスト・ジョン)	2,103,877	G.M.C. R−I	ALL (連)
8	疾風魔法大作戦(ガイン)	2,022,827	G.M.C. R−I	ALL (連)
9	疾風魔法大作戦(ブルギン)	1,852,867	外道T・H	ALL (連)
10	鉄拳2(ロウ)	1′20″30	1日15,000円使用(穴うめ!)	ALL (夜)(可)の店にいきたい

アメニティースペースOZ合同集計 ☆=3(34)
山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー(初級 ツイン)	2′16″712	レイブ三昧 骨折飲料	宇部新川店
2	レイブレーサー(中級 DX)	2′32″613	APO	小野田店
3	レイブレーサー(上級 ツイン)	3′17″600	トップレーサー 骨折飲料	宇部新川店
4	レイブレーサー(最上級 ツイン)	2′15″712	レイヴマスター 骨折飲料	宇部新川店
5	ストリートファイターZERO(ソドム)	1,873,700	元バスケ部 副キャプテンサワダ	小野田店 1CALL
6	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,542,800	T4LOVE	宇部新川店 1CALL
7	ストリートファイターZERO(ダン)	1,193,800	我はケツを極めし者 このクズ	小野田店 1CALL
8	ストリートファイターZERO(ケン)	1,456,100	OZが天国BOM	小野田店 1CALL
9	パズルボブル2(ひとりでパズルモード)	26,712,050	FUN	山口店 1C 26面
10	マジカルドロップ(デビル)	20,332	ヴァリアメタル月読(オケイア軍)	小野田店 1CALL

オキモト ☆=2(17)
広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ケン)	2,280,500	M・S	ALL
2	ストリートファイターZERO(リュウ)	2,237,400	M・S	ALL
3	ストリートファイターZERO(ソドム)	2,160,400	田中久美	ALL
4	ストリートファイターZERO(アドン)	1,840,400	M・S	ALL
5	ストリートファイターZERO(ナッシュ)	1,749,200	M・S	ALL
6	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	1,610,000	M・S	ALL
7	鉄拳2(キング)	6′23″36	王	ALL
8	パルスター	1,146,230	UTO	ALL 連付
9	サイバトラー	2,204,720	バギー	ALL 連付
10	カイザーナックル	1,563,200	S・S	ALL 武龍

サブカルチュア ☆=7(129)
福岡県筑紫野市二日市宮田町581−6 黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(リュウ)	2,893,500	019− SKマF A I	ALL (連)(必)付
2	ストリートファイターZERO(ケン)	3,040,800	全然ダメ夫 ATC−まさし	ALL (連)(必)付
3	ストリートファイターZERO(ソドム)	休業中	Mr. X	ALL (連)(必)付
4	ストリートファイターZERO(ローズ)	2,459,600	仕事がいそがしい(局)長	ALL(P)(連)(必)付
5	ストリートファイターZERO(バーディ)	2,483,800	ATC−まさし	ALL (連)(必)付
6	鉄拳2(ジャック−2)	1′35″55	ホワッチャネーム?(剣)	ALL (連)付
7	水滸演武(公孫勝)	3,265,600	TAKE	ALL (連)付
8	パルスター	1,128,860	OOT	ALL (連)付 甘い甘い−−−!
9	インディ500(初級)〔NEW,Ver〕	2′28″652	XRX−KEY	BESTLAP 35″898
10	スーパーストリートファイターⅡX(ブランカ)	2,906,200	EST	ALL (連)付

丸久小郡町店ファミリーランド ☆=2(8)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	2′46″00	AFP−RUA	Jack−2 1CALL
2	鉄拳2	3′45″00	AFP−ALEX	KING 1CALL
3	鉄拳2	3′59″68	AFP−ALEX	ROGER 1CALL
4	鉄拳2	4′50″33	AYA	LAW 1CALL
5	鉄拳2	4′56″31	HJ7	HEIHACHI 1CALL
6	鉄拳2	5′17″23	MIC	MICHELLE 1CALL
7	パルスター	933,840	LUIS	(連) 1C 8面
8	ザ・キングオブファイターズ'95	383,120	YAS	エディトモード 1CALL
9	ストリートファイターZERO	2,292,200	なんちゃんやったぜV 前科2犯のまさき	ターボ2 KENALL
10	ススメマイルスマイル	1,810,640	LUIS	1CALL

ゲームプラザミッキー ☆=12(28)
広島県広島市南区的場町1−7−2 ☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パルスター	1,789,730	魚群リーチにドキドキドンハルスター	ALL (連)付
2	ザ・キングオブファイターズ'95	516,500	S.T	ALL 京・ルガール・テリー
3	ストリートファイターZERO(ケン)	2,270,600	もう1本のビデオおねがいします まか	ALL
4	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	1,349,000	NBA山脇一新聞配達	ALL
5	首領蜂(タイプC)	36,983,520	二段リーチにメロメロドンハチプロ	ALL 残×1
6	ストライカーズ1945(P−38ライトニング)	1,256,500	ぽーず君ビデオが遅れてすいません まか	2−3 ボス
7	鉄拳2(ロジャー)	4′32″00	NBA	ALL
8				
9				
10				

ブームインプラザオリンピアン ☆=0(19)
福岡県北九州市小倉北区京町2−6−7 ☎(093)521−2040

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	3′09″85	守田正夫	ALL 連無し ミシェール
2	鉄拳2	3′21″13	MACK S	ALL 連無し ロウ
3	鉄拳2	3′35″22	SUPER	ALL 連無し ポール
4	鉄拳2	4′03″11	S.両羽	ALL 連無し ニーナ
5	鉄拳2	4′18″29	T・MORINAGA	ALL 連無し ロウ
6	豪血寺外伝	895,301	名前忘れてた!	ALL 連無し 才蔵×2
7	ストリートファイターZERO	1,215,900	SET. H	ALL 連無し リュウ
8	ストリートファイターZERO	1,137,400	VF. 2	ALL 連無し ケン
9	ストライカーズ1945	961,400	ECAND	2−22連無し P−38
10	ザ・キングオブファイターズ'95	280,180	BMC	ALL連無し エディット

ビッグウェーブ ☆=4(16)
高知県高知市曙町1−8−25寿ビル1F西 ☎(0888)43−3433

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(キング)必付	1′52″28	スト(研)GUY しんどいっス。	ALL 予選 1分22秒
2	鉄拳2(ポール)必付	1′55″93	USO	ALL
3	鉄拳2(ロウ)必付	1′57″90	闇将ローメンマン!? いんちきくさそうよ	ALL 予選 1分10秒ちょい
4	鉄拳2(ミシェール)必付	2′13′63	ガンリュウ7割 スト(研)GUY	ALL
5	鉄拳2(吉光)必付	2′15″15	オーマン・プレマン(よ) 命名・ベニータ西村氏	ALL
6	ストリートファイターZERO(ケン)連付	2,046,800	USO	ALL
7	ストリートファイターZERO(リュウ)連付	1,706,600	(波)派−LIP	ALL
8	ストリートファイターZERO(バーディー)連付	1,321,700	(波)派−LIP	ALL
9	首領蜂(Aタイプ)連付	52,221,070	LAOS−長田仙人	ALL 1周辺2240万
10	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,591,000	べんごし	ALL

ゲームゾーン灘店&境店 ☆=1(13)
鳥取県米子市灘町2−52 ☎(0859)22−9749

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(ミシェール)	3′57″51	FAA	ALL
2	鉄拳2(ポール)	4′24′91	PAU	ALL
3	鉄拳2(ジュン)	4′42″88	KKK	ALL
4	鉄拳2(ヨシミツ)	4′59″36	BCD	ALL
5	鉄拳2(キング)	5′20″65	KIN	ALL
6	ザ・キングオブファイターズ'95(日本チーム)	406,030	A.Y	(連)無し
7	上海万里の長城	475,470	KKK	28面 グレートウォール
8	上海万里の長城	427′390	LEE	26面 北京モード
9	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,210,400	RED	ALL (連)無し
10	ストリートファイターZERO(ケン)	1,110,000	WOLFmanJ	ALL (連)無し

ハイスコア通信 担当者から

GAMEsWiLLが、「インディ500」「1945」「WHP」「クールライダーズ」で☆4つを獲得してトップに躍り出た。しかし、このうち3機種は今回で4回目の集計のため来月からは☆がつかないので、この先トップを維持するためには新たな機種を開拓していくことが必要となってくる。

2位には、扇が丘レジャーセンターとプレイシティNASA杉本町が並んだ。今回「ZERO」の☆がNASAに移り、「あっかんべえだあ」には来月から☆がつくことが予想される。対する扇が丘も、来月からの展開しだいで十分トップを目指せる実力をもっている。今後の展開(残り2ケ月)に注目したい。なお扇が丘には水許演武の1ケ月目の分の☆1つが訂正として加味されている。

引き続き、来年2月からの☆改正案を封書、FAXや通信欄で送ってほしい。その場合、単に現状に不満をいうだけのようなものや、自己中心的な意見は建設的ではないと思う。店の実力がきちんと☆数(あるいはポイント数)に反映されるルールにしたいので、ご協力お願いします。

☆獲得数上位店(2・28号〜11・30号)

順位	店名	今月	合計
1	GAME's WiLL	4	38
2	扇が丘レジャーセンター	2	35
2	プレイシティNASA杉本町	1	35
4	プレイランドスカイシアター	0	24
4	プレイシティキャロット巣鴨店	1	24
6	ゲームコーナーフジ	0	19
7	JOYCOM平店	0	16
8	モンキーハウス本館	1	15
9	ゲームスポットアテナ	0	13
10	ゲームプラザミッキー	0	12

次回のスコア締め切りは **11月19日** (20日消印有効)

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
10月発売					
ドンデンラバー	ダイナックス	パズル	8×2－2	10月中旬	久々のリバーシゲームの登場です。「究極のオセロ」から早や5年、ゲームセンターに1台は不可欠の商品です。
ロックマン・ザ・パワーバトル	カプコン	アクション	8－3	10月初旬	
ぷるるん	バンプレスト	パズル	8－2	10月中旬	見かけに似合わぬハードな内容の、置きモノパズル。
学園バラエティー	ミッチェル	バラエティ	8－2	10月中旬	
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	8－4	10月中	斬紅郎は実はボスの名前だったのだーッ。プレイヤーキャラにおらんでしょ。
マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	格闘アクション	8－6	10月中	
ゲーム天国	ジャレコ	シューティング	8－2		
戦球	セイブ開発	パズル	8－2	10月中	
スカイターゲット	セガ	シューティング	コントロールレバー	10月中	名作「アフターバーナー」を越えた大迫力のエアバトルゲーム。
マニアル電脳アワー	データイースト	パズル	－	10月中	
人相鑑定団	データイースト	パズル	－	10月中	
鉄拳2　バージョンB	ナムコ	格闘アクション	8－4	10月中	
11月発売					
キャノン・ダンサー	ミッチェル	アクション	8－2	11月中旬	
ファイティングバイパーズ	セガ	格闘アクション	8－3	11月中	制作快調。ご期待ください。
ミッドナイトラン～ロードファイター2～	コナミ	ドライブ	ハンドル	11月中	お店に登場までもうちょっと。うずうずしながら待っててね。
逆鱗弾	タイトー	シューティング	8－2	11月中	
11月以降発売					
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	8－3	12月中	横スクロールSTG。
電脳戦機バーチャロン	セガ	格闘アクション	レバー×2	年内	制作快調。ご期待ください。
マンクスT.T	セガ	ドライブ	特殊	年内	制作快調。ご期待ください。
発売未定					
でろ～んでろでろ	テクモ	パズル	4－2	未定	のびてくっつく新感覚パズルです。
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	8－4	未定	今回はおまつり登場がまちどおしいね!
みる・きく・あそぶ Fide・Dido救QBox	金子製作所	パズル&クイズ	4－2	未定	
19XX	カプコン	シューティング	未定	未定	
沙羅曼蛇2	コナミ	シューティング	8－2	未定	期待の新作!続報は今しばらくお待ちください。
進め!対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	4－1	未定	パズルファンの方、楽しみにしててください。システムもちょっぴり変わっています。
超神拳（仮称）	ザウルス	格闘アクション	8－4	未定	
くにおくんの格闘伝説	テクノスジャパン	格闘スポーツ	未定	未定	
ナムコクラッシュコレクション VOL.1	ナムコ	シューティング/アクション	2－1 8－2	未定	
ガーディアンズ	バンプレスト	格闘アクション	8－3	未定	簡単操作、爽快アクション。
パズり	バンプレスト/メトロ	パズル	8－2	未定	釣りをモチーフにしたNew TYPEパズル。釣りとパズルをかけ合わせた、全く新しいゲームです。お楽しみに

ハイスコア通信お店から③

●タウンスポット&マンモス城（大阪）
来店された方々と九州旅行中でお世話になった方々に感謝。 by 優里

●ゲームプラザミッキー（広島）
咆哮野郎一まJJ氏、来店ありがとうございました。 by また&八

●ビッグウェーブ（高知）
ゲ宅配の皆さま、7月21日のご来店誠にありがとうございました。 by オーナー高橋

●モンキーハウス本館（福岡）
年間百種類（大型は除く）のゲームが入り、なんでもOKの当店であなたもスコアアタックしてみませんか。ただし1タイトルは1枚しか入りません（持ち込みは除く）。

●ホワイトハウス箱崎（福岡）
飼葉優里君、ご来店ありがとうございました。

●ゲームプラザ（熊本）
さんご来店ありがとうございました。

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝1（11）

鹿児島県国分市中央3－12－37　☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（Bf-109）	893,200	QP	2－2
2	ストライカーズ1945（スピットファイア）	701,900	店長転勤記念	1 8
3	ストライカーズ1945（ZERO）	719,900	AGC－鮮魚店（閉店記念）	1 8
4	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,466,900	T.N（達吉）	ゴウキまで
5	ストリートファイターZERO（ケン）	1,174,100	減殺!!（S.H）	ALL
6	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,155,500	あゆみちゃん	
7	ザ・キングオブファイターズ'95（中国チーム）	351,260	AGC－MIN	ALL
8	パズルボブル2	35,954,480	魚屋	22st
9	リッジレーサー2（T.T）	3′24″771	AGC－GNR	MT 1st
10				

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝3（48）

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パルスター	1,687,920	WGFC－DUE	ALL 連付き
2	ツインビーヤッホー	11,365,180	AWA	ALL 連付き スペシャル
3	ストリートファイターZERO（ガイ）	1,246,300	EMO	ALL 連付き ダンなし
4	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,654,200	WGFC－DUE	ALL 連付き ダン×1
5	バーチャファイター2（サラ）	1′40″68	IDA	ALL
6	豪血寺外伝（アニー&アニー）	1,456,700	DON	ALL ストレート逃し
7	鉄拳2（風間 準）	3′29″40	ゆい	ALL
8				
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝1（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	2′49″25	Mr-TOMONAGA	ALL 連無 ミシェール
2	鉄拳2	2′40″96	LED－SLO	ALL 連無 ジャック
3	ストリートファイターZERO	2,305,000	MIO K	ALL 連無 ケン
4	ストリートファイターZERO	2,214,900	MIO－K	ALL 連無 ローズ
5	ザ・キングオブファイターズ95	403,470	Mr－SUGAMURA	ALL 連無
6	ヴァンパイアハンター	2,151,600	MIO K	ALL 連無 フェリシア
7	ワールドヒーローズパーフェクト	10,325,200	Mr－END	ALL 連無 エリック
8	餓狼伝説3	1,936,600	P.WDQ㊍	ALL 連無 テリー
9	パイパーフェイズワン	只今ALL	クリアスコア申請ナシ!	
10	サイバーボッツ	895,000	MIO K	ALL 連無 マリー

神宮前キャロットハウス ☆＝0（4）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル1F　☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	3′02″70	Aki	1コイン ALL ミシェール使用
2	鉄拳2	3′10″41	VIP	1コイン ALL キング使用
3	鉄拳2	3′28″53	MGF TAYO	1コイン ALL レイ使用
4	鉄拳2	3′40″28	MGF－A・HO	1コイン ALL ロウ使用
5	鉄拳2	5′46″65	MGF Zin	1コイン ALL ニーナ使用
6	レイブレーサー（ツイン）	2′21″508	AKUNIN	1コイン ALL 最上級 T.T
7	レイブレーサー（ツイン）	2′35″304	FRG	1コイン ALL 中級 T.T
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0（4）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1,271,200	4GO	ALL MAX16HIT
2	バツグン（C・タイプ・連なし）	23,150,390	かみい君	ALL
3	鉄拳2（キング）	3′06″13	よっしー	ALL
4	ストライカーズ1945（スピットファイア）	590,300	かみい氏	1－7
5	ストライカーズ1945（ムスタング）	627,700	URD	1－7ボス
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝6（216）

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（DXタイプ、初級）	2′15″791	習志野ファミリアくん（ボアもやむなし）	完走 やむなし
2	エースドライバー（初級・MT）	2′56″30	修業たりません（ボアもやむなし）	完走 どうする1周1秒
3	ぷよぷよ通	618,366	旅人 優里 ㊇ て㊗き	1CALL MAX15
4	鉄拳2（ミシェール）	2′37″08	UTI	1CALL
5	鉄拳2（平八）	2′09″71	UTI	1CALL 必有
6	スーパースラムス（湘北）	132点	WGFC J.O	1CALL ペロー×3
7				
8				
9				
10				

締め切り　11月30日
発表　1/30・2/15合併号
ハガキ152ページ

イエーイ！今月もメチャメチャ豪華なブツをそろえたプレゼントコーナーがやってきたぜい。今回もマニア心をくすぐるレアなアイテムだらけだけど、アンケートハガキには、ほしいプレゼントを一つだけ書いて送ってね。

ゲーメスト提供
A ストリートファイターZERO基板　1名

今月の基板プレゼントは、ヒットゲームベスト10で、第4位に輝いたストリートファイターZERO。君もストZERO基板を当てて、一生分の運を使い切ろう。



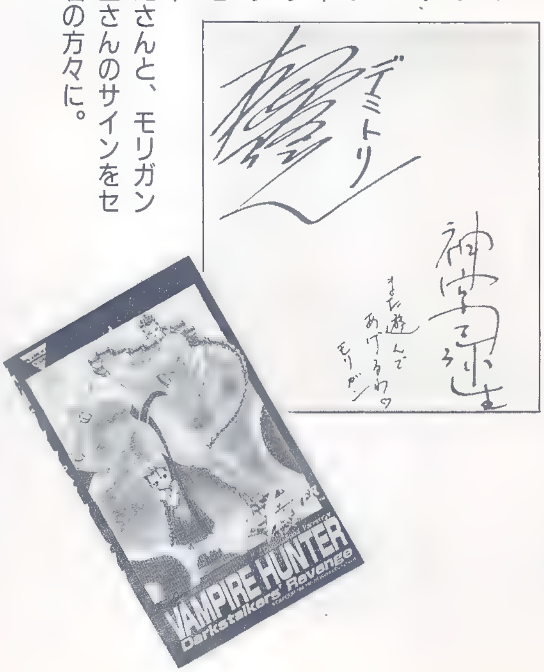
本誌ライター　キャサ夫&SHO提供
C インディ500キャップ　15名

去る8月4日、セガで開催された「ゲームトライアスロン」というイベントで、ワンツーフィニッシュを決めた本誌ライターキャサ夫&SHOから読者のみんなに、賞品のひとつ、インディ500キャップをプレゼントだ。キャサ夫さんSHOさんありがとう!!



ゲーメスト提供
B ビデオ「ヴァンパイアハンター」檜山修之&神宮寺弥生Wサイン色紙セット　4名

収録されているチェーンコンボがメチャメチャごいすーという噂の、ヴァンパイアハンターのビデオ。そのビデオと、そのナレーションをしているデミトリ役の檜山修之さんと、モリガン役の神宮寺弥生さんのサインをセットにして4名の方々に。



セタ提供
D スーパーリアル麻雀PⅤテレカ　3名

JCM（女キャラマニアーズ）ご推薦のスーパーリアル麻雀PⅤのテレカをあなたに。女キャラマニアな君なら喉から手が出るほどほしいでしょ？



ソニーミュージックエンターテインメント提供
E ストⅡ3作品ステッカー　30名

アニメ版、映画版、そしてストZEROのストⅡ3作品のステッカーを30名様に。え？ストZEROが入っているのに、ストⅡ3作品てのは変だって？細かいことは言いっこなしよ。



俺様に当てろ!! 11月30日号プレゼント

8月30日・9月15日号プレゼント当選者発表

●餓狼伝説3Tシャツ
類家潤也君 青森県
中野聡君 千葉県
屋宣瞳君 埼玉県
斉藤雅也君 神奈川県
大同佐紀彦君 福井県

●餓狼伝説3バッグ
柏倉強君 神奈川県
森口徳昭君 大阪府
谷口季実香さん 岐阜県
中野知彦君 福島県
村元正敏君 青森県
土井賢君 滋賀県
藤澤秀之君 京都府
菊池俊宏君 岩手県
小林健太郎君 静岡県
河村昌樹君 静岡県

●田渕氏使用済みバンダナ
松丸潤君 千葉県

●マッドマンバンダナ
土門奈生子さん 北海道
福井正君 栃木県
石原みうさん 熊本県

●ザナドゥIIサイン入りイラスト
宮下弘司君 東京都
池田真人君 和歌山県

●ストIIアナログ腕時計
平林賢司君 奈良県
木村圭介君 青森県
北村美樹さん 大阪府

●ハンターキーホルダーセット
池田早人君 大阪府
松吉美由紀さん 愛知県

9月30日号プレゼント当選者発表

●セガサターン+ソフト一本
中島竜憲君 滋賀県
東里衣さん 東京都

●超兄貴キーホルダー
桝佐江子さん 宮城県
川島保之君 愛知県
矢野真弓さん 徳島県

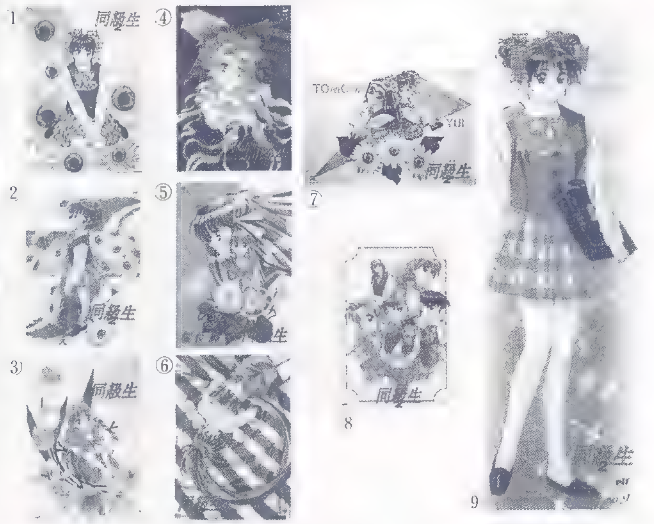
●KOF'95ポスター
丹内智子さん 北海道
神田真雪さん 埼玉県

●ダンシングシャドウTシャツ
亀山憲子さん 北海道
伊藤秀明君 三重県
森田正君 静岡県

アートプレスト提供

F 同級生、同級生2ポスター 各1名

これまた女キャラマニアなアナタにぴったりのプレゼント、同級生シリーズのキャラポスターを各1名様に。これらのポスターは、各地のゲームセンターに置いてある、ポスタードリームというエレメカで手に入るぞ!!マニアなら全種類集めるしかないでしょう。ハガキには、ほしいポスターの番号も忘れずに書いてね。



新システムを徹底解剖！　(SNK)



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



避けシステム・修羅or修羅刹モボードでキャラ特性が変わるシステムなどについてわかりやすく解説する。

ゲームの最新画面写真を披露　(コナミ)

沙羅曼蛇2

AMショー速報で画面写真をお届けして、早や数か月。遂に続報が掲載可能になったぞ！コナミ・シューティングファン垂涎のグラフィックデザイナー・インタビューも併せて、お楽しみに!!

特集 ジャパンゲームの海外事情

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15・30日発売

一押し特集

インフィニティ・カウンターを使いこなせ！
マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）

8機のVR性能丸わかり！
VIRTUAL ON（セガ）

インスト技公開だ!!
ファイティングバイパーズ（セガ）

描き下しイラスト露出
キャノンダンサー（ミッチェル）

発売御礼！隠れたネタ有りマス
スカイターゲット（セガ）

ゲームの全容を細解く
闘神伝2（カプコン）

徹底攻略

中ボス技表網羅
鉄拳2（ナムコ）

ゲームの全容を細解く

チームエディットのススメ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）

VSアキラはおまかせ
バーチャファイター2.1（セガ）

攻略●ゲーム天国（ジャレコ）●ナムコクラシックコレクションVol.1（ナムコ）●ロックマンザ・パワーバトル（カプコン）ほか

連載◆ゲーム虎の穴◆アーケーダー◆レゲーの魂◆狙うぜハイスコア2◆ゲーメストアイランド

お詫びと訂正：前号の次号予告におきまして、「バーチャロン」のメーカー名が間違っておりました。正しくは「セガ」です。お詫びするとともに訂正いたします。

ゲーメスト次号（No.157）は **11月15日(水)発売!!**

定価 500円



●今年は、5年に1回のショパンコンクールが行われる年。何と今年度は、本選に日本のピアニストが通るという快挙があり、入賞に期待がかかるのだ。ピアノを弾く人なら誰もが憧れるショパン。私はヘタだが20年近くピアノを弾いていたため、ショパンへの思い入れはヒジョーに強い。音楽イコールショパンというくらい。私の好きなのはバラード4番と幻想ポロネーズ。ショパンは甘いイメージがあるが、本当は凄く激しいのだぞ。　（ぜんじ）



●この号が店頭に並ぶ頃には、すでに鉄拳2のニューバージョンが出回っていることと思う。ダウンの性質が変わり、永パのコンボができないようになっていて、王とアーマーキングがいきなり使えるのが主な違い。本来これは当然の措置であるのだろうが、なぜか両手を挙げて喜ぶ気にはなれない。ストZERO、VF2、そして鉄拳2…正直「またか」と思った。致命的な箇所があるのなら、なぜそこだけを直さないのだろうか。　（C・LAN）



●ボク、いなりん。今回原稿おとしちゃって、現在逃亡中。みんな、ゴメんね。次号はしめきり守っちゃうぞ！　（いなりん）



●去る8月4日、セガの雑誌社対抗戦に参加した。メストライターで上位独占か…と思いきや、最後のVF2で痛恨のストレート負け。あまりの悔しさに翌日から猛練習を始め、新宿周辺のゲーセンを現在も徘徊中です。次の機会にゃ絶対勝ってやるゾー！

バーチャストライカーの対戦もずーっとやり続けていますが、いまだにドリブルしかしない人が多いのは残念です。事態を重くみた小生は秘密計画を敢行。詳細は年末の本誌にて。　（立衆多）



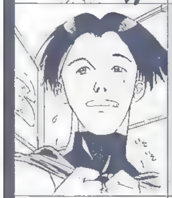
●この間山口県に行ったついでに、博多まで足を延ばしてラーメンを食べてきた。7年ほど前に上京した時、東京のラーメンは味がなくてまずいと感じたが近頃は店にもよると思い始めていて、それが慣れによるものか否かを確かめる絶好の機会となった。

結局2軒しかまわれなかったが、東京でも現地に負けず劣らずのラーメンが楽しめると思えた。でも2軒で判断はできない。やはりラーメン増刊を作るしか。そしたら取材と称して…。（珈琲）



●VF2でリオンを担当していることもあり、最近女性からの手紙を2～3通いただいたのだが、いまだかつて、こんなに女性のプレイヤーが多いゲームがあっただろうか。しかも手紙の内容がなかなかスルドイ所を質問してくるので、驚くばかりだ。

編集部で、ゲームではキャラ負けしてるけど、女性にはキャラ勝ちしてるよ、などと言われてしまう。それでも女性からの手紙は嬉しいものですね。　（町田リオンSHO）



●お盆進行明けに、キャサ夫+体操カゲ氏企画の「キャサ夫と行く沖縄ツアー」にSHOとスポット+アテナ常連、計8人で行って来ました。滞在中は連日の晴天に恵まれ、マリンスポーツ三昧の2日間。中でも体験ツアーとはいえ、初体験のスキューバダイビングでは、もうひたすら感動の嵐!!ヤローばっかり8人だったとはいえ非常に楽しい3泊4日の旅でした。来年もまた行くよね?キャサ夫?!　（来年までにはライセンスを取りたい伊勢猫）



●プールサイドでカクテル片手にこの後記を書いているGYUです。ウソついてすいません。ところでインターネットやWindows95といった次世代を象徴したものを巷で耳にして、「これはイカン！」とノートパソコンをゲットした私ですが、それを見た友人が一言。「?ぇ～、プレステいつ買ったの?」。どうやら情報化社会というものはまだまだ先のようです。　P・S　最近観た映画は「プリシラ」。また勘違いされそうです。（GYU）



●編集部のY君が「行けなくなった」とチケットをくれたので代わりに東京ドーム「新日本　VS　Uインター」に行ってきた。これはもう一言、「スゴいものを観てしまった」って感じ。当分、普通のプロレスを観ても興奮できそうにない。メインの武藤VS高田なんて、もう絶頂のままの16分だった。ゲームにたとえると、ダライアス外伝のEDとテトリスのカンストとバーチャ2の百人組手100戦全勝を同時体験したようなものか?　（むねたつ）

OPINION 論

今月もゲームの攻略について語ってみよう

石井ぜんじ

私は、目的主義者的な考え方を持っている。そこで、攻略法はよりゲームを楽しめるようにするという目的に対する、一つの手段であると考える。やはりゲームというものを、より深く理解しないと面白くない。攻略法は、ゲームをより深く理解させるものでなくてはならない。

それでは、ゲームを理解させるというのはどういうことか?それは、決して唯一絶対の行動を示し、コピーしてもらうことではない。まったくマネしてもらうだけのつもりで攻略しているということはまずない。

ゲームは、ルールがあって成り立つ。ルールや、ゲームの中の行動をどう考え、捉えていくかを知ることによって、面白さがわかってくるのである。応用して、自分なりの戦法やパターンをあみ出していける布石をひいてあげるのが、攻略法の理想である。

例えば、ヴァンパイアハンターのときに載せた対戦フローチャートは、この通りに動けばそれでいいですよ、という完全マニュアルではない。あくまで基本であって、街のゲーセンで少し安心して対戦に入っていけるものにしかすぎない。

むしろ、そこからのほうがバリエーションが無数にあり、奥が深いのである。ただ、全然戦い方がわからないのでは、面白さ自体もわからない。覚えることで救済策にはなる。

だが、それ以上に私が伝えたかったのは、対戦格闘は攻めの流れを頭の中で組み立てていくものなのだという、基本思想だったのである。対戦は、強い技を覚えて、一つ覚えて出しているだけで勝てるものではない。キャラの性能に合わせて、頭の中で複雑に攻めのパターンをいくつも持ち、先のことまで考えて戦うものである。

このように、戦い自体を頭の中でフローチャート化して考えること自体をわかってほしかったわけだ。歴史の年号のみを覚えるように、攻めの順番のみを伝えたかったわけではない。

写真の羅列でこうしろというのではなく、わざわざ矢印で流れを示しているのはそういう意味なのだ。

読者のハガキを見ると、常に要求するものは、〝もっとくわしく〟である。だが、なぜ、どうしてかわからなければ応用がきかず、ゲームの面白さすらわからないはずだ。

ぜひとも、攻略法をきっかけに考えて、さらに進歩した戦法、パターンを考え出せるようになってほしい。そうして初めて、攻略法の一字一句が読みとれるのではないかとも思う。

表紙の裏をとれ

閑丸くんです。服の細かいところがよく分かりませんが、気にしないでください。

最近はゲーセンにいかず、サターンをやり狂ってます。ウイング・アームズをやってるんですが、4面止りで少々厳しい状態です。時間がほしいです。本当に。

絵葉書の方は少々時間がかかりますが、気長に待っていてください。すいません。

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

さあ、これからはウヒョーってな感じのムック発売ラッシュだ。11月2日にはカプコンの画集、「カプコンイラストレーションズ」が、11月6日には設定資料満載のザ・キング・オブ・ファイターズ'95が、11月10日には、これでファイナル、バーチャファイターAct.3が発売だ!!今後は週刊ゲーメストムックと呼んでくれ!!とばすぜハニー、ではチャオ!!（アナーキャー引っ越した松井）

GAMEST　11月30日号

■平成7年11月30日発行　第10巻22号通巻156号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN　K.L
MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　ACE　DSI　珈琲FREAK！　がっちん
Scho小杉　アディオスToshi　GED　K－TAN
DAN ハマー　T．S　GYU　MVP　やっちゃん
ピストンいとー　伊勢猫　SHO　POW　しじみ
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　内山厚子　杉田哲郎辻本
圭介　二田祐樹　入沢英明　森川哲雄　鑑山　健木村　学
渡辺彰規　水島摩美　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画


VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
Messege from Professional Creators
ATLUS Co.,Ltd. Edition
株式会社 アトラス
そして今後のゲーム業界には新たな戦力が加わり、
より素晴らしいソフトを生み出そうとしている。
重要なキー・パーソンなのだ。
でも、逆にそれが仕事の面白味であることも確かです。
やり甲斐は物凄くあります。
どんなに絵が綺麗になっても、
昼間部2年制
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
96年学校説明会
地区説明会
総合説明会
バンタン電脳情報学院
0120-51-0505
予価7,800円
【マルチメディア
バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
京王自動車
庚申橋西
ベッカーズ
渋谷
目黒
JR恵比寿駅
西口
日比谷線
(バスターミナル)
駒沢通り
さくら銀行
'96年度入学願書受付中

麒麟大暴れ!!

CANNON DANCER



©ミッチェル

発売バージョンも出て完璧になったキャノンダンサー。
今回はステージ2の攻略だ!!

担当：SHO

連載2回目のキャノンダンサーだが、今回は発売バージョンで変わった点と、ステージ2の攻略をしていくのでしっかり読んでほしい。
それではいってみよう!!

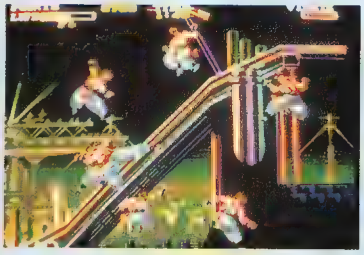
まずはシステム

前回紹介した攻略から少し変わった点を紹介しよう。

●麒麟星祭り

前回の攻略で麒麟星祭りの出し方は、攻撃ボタンとジャンプボタンを同時押しすることによってできる無敵の技と紹介した（ボンバーのようなもの）。ボタンを同時押しする長さによって、技の威力が増していく技であった。

しかし、使えば自分の体力を消費するという危険回避技であったが、発売バージョンでは大幅に変わった。



これが麒麟星祭りだ!!

まず、出し方がボタン同時押しするだけではなく、レバー⇨⇨+Aボタンとなった。

しかも、体力を消費するのではなく、画面左下にパワーゲージがあり、それが溜まっていればいつでも出すことができる。しかし自分の体力は消費しないようになった。

ゲージが溜まる条件は、敵をどんどん倒していけばいい。

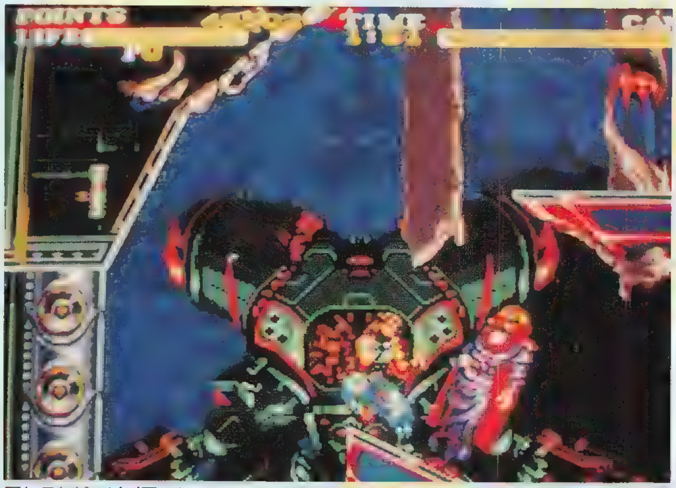
しかし敵を攻撃するときにキザミ舞い（攻撃中に屈伸運動をする）で相手を倒すと、ゲージの溜まりが遅くなるようになっている。

まあ体力を消費しないぶん使えるようになっているので、ボス戦などは非常に有効だ。

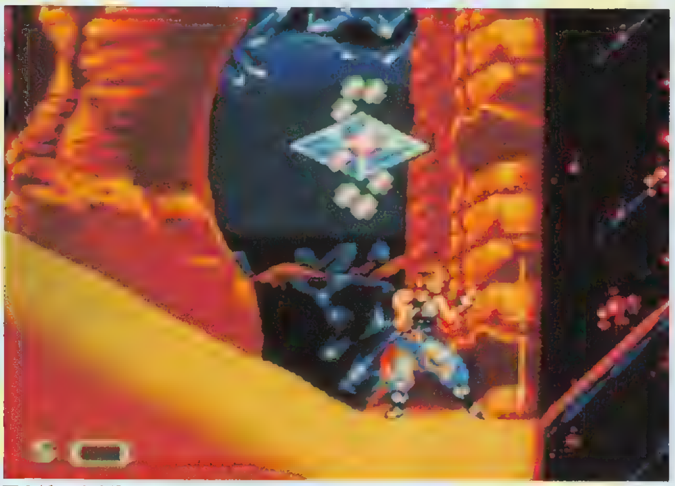
●死んでも体力ゲージが変わらない

このゲームは体力ゲージ制で、黄色のアイテムを取っていくごとに体力ゲージが増していく。以前は一人ミスすると体力ゲージが初期段階に戻ってしまったが、それが一人失ってもゲージが増えたままになった。その代わりあまり黄色のアイテムが出なくなったので、出現場所はしっかり覚えて必ず取るようにしよう。

このあたりの変更点はかなりユーザーにはうれしいところだ。



死んでもゲージが戻らないのはうれしい。



下のゲージがポイント。

ステージ2

ステージ1は前回の攻略でクリアできたと思うので、ステージ2の攻略を始めよう。

ステージ2が始まると、いきなり麒麟（以下キリン）が岩に縛られていて、そこにボスっぽい恐竜が出てくる。

この中ボスは攻撃パターンを知らないとかなりキツイのでよく覚えてほしい。

恐竜の長い首が攻撃してくるのだが、この首は上と下の2つの軌道があり、キリンがジャンプしていると上に首が伸びて、逆に地面に立っていると下に首がのびてくる。つまりキリンの動きに応じて攻撃してくるのだ。

あとは別に地面に立っていると画面右からヘビのような敵キャラが出てくる。一応倒



すこともできるが、ジャンプして避けてしまうのがいいだろう。

本体のほうは自分の動きに反応してくるのを利用して地面に立っていて、下に首がのびてきたところをジャンプでかわすとラクに倒すことができる。

慣れてくれば初めにジャンプして攻撃し、上に首がのびたあとの引き際にまた攻撃、下に伸びてきたらジャンプでかわして引き際に攻撃と、２～３回くり返せば楽勝だ。

しかし一発でもくらうと、かなり痛いのでミスはゆるされないところだ。

開幕の中ボスを倒したら、砂漠を歩いていく。ここに体力が回復する緑色のアイテムがあるので取っておくこと。



上の軌道と…、



下の軌道。覚えれば楽勝。



攻撃は首の引き際に入れる。下のヘビはジャンプでかわす。



この黄色アイテムは忘れないように。

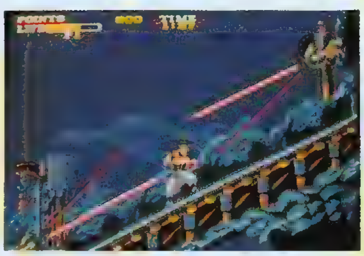
アイテムのあるところから少し進むと谷底に落ちるようになっている。だが落ちる前に、穴の少し先に黄色のアイテムがあるので、絶対取り忘れないようにしよう。

そこから一気に谷底に落ちる。するとルートが３つに分岐していて、ここの分岐によって、ボスの相手が変わってくるのだ。

３人のボスが登場するが、コイツらは狄（テキ）の戦士。一番下のルートのボスは狄の女戦士ティアノン。中央のルートは狄の戦士ウィルフ。一番上のルートは狄の戦士カノンス。

谷底に落ちたらすぐにボスというわけではなく、中ボスが待ちうけている。

ルートを決めて坂道を登っていくと、回るレーザーブレードが待ちうけている。２本回っているが、１本目はジャンプでかわして、２本目はスライディングで抜けるのがベスト。途中でドラム缶が転がってくるがあまり気にはならない。

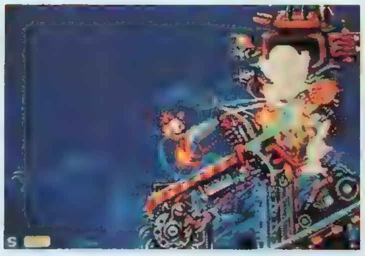


回るレーザーブレード。写真の場所は安地。

２本のレーザーブレードの間に安全地帯があり、目安として後ろのランプがあるところを覚えればわかりやすい。

２本のレーザーブレードを抜けると次にステージ２の中ボスが待っているわけだが、こいつもわかっていないとかなりきつい。



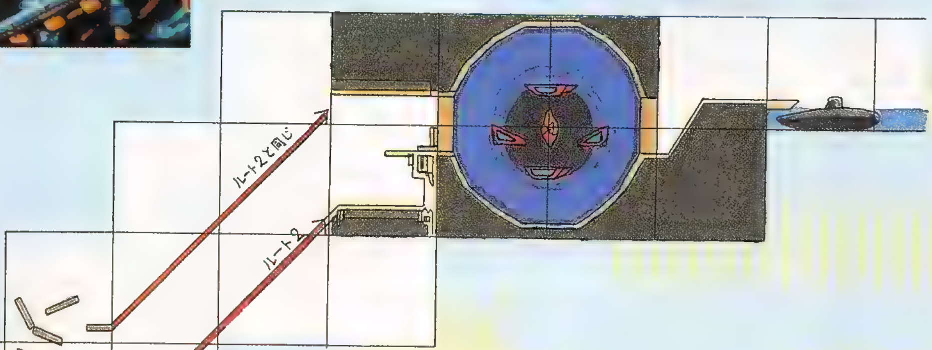


まず相手の腕に乗ってキザミ舞いをするのがベストだが、相手が炎を出して反撃してくるので、炎が少し見えたら戻るようにジャンプしてよける。それをくり返すのが超安定。
　このボスの当たり判定は、ウデに乗ってキザミ舞い。頭の部分とウデの部分、背骨のような部分にわかれているが、どこを狙ってもよい。
　意外とカタいのでキザミ舞いで攻撃しないとキツイのと、深追いはさけて早めに炎をよけるように心がけよう。



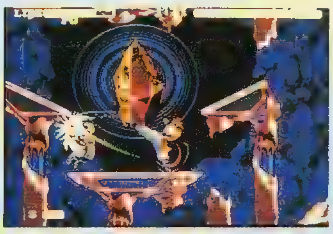
背骨のほうにも当たり判定がある。

BOSS





　中ボスのロボットを倒せばいよいよボスの登場だ。
　ルートが2つに分かれているが、初めの3つの分岐ルートですでにボスはキマっているので上に行っても下でもボスは変わることはない。
　一番楽なボスは中央ルートのウィルフ、次が下のルートのティアノン、けっこうキツイのがカンノスという順番。
　まずはウィルフからみていこう。
　ボスのステージは丸いステージになっていて、ジャンプするとぐるぐる回る。この状態のときにもう一度ジャンプボタンを押せば円の中に入ることができるわけだ。
　ウィルフが登場したあと、すぐにジャンプして回り、円の一番上に降りて、ウィルフをおびきよせてから真中の足場に降りる。そうすると、ウィルフがゆっくり降りてくるので、そこを攻撃すれば楽勝。



ここに落ちて攻撃する。



円のまわりは回ってしまう。

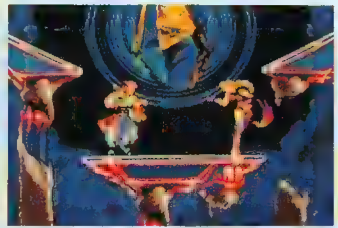
　次はティアノンの攻略だが、人によってはウィルフより簡単に思えるかもしれない。
　まず回って円の中に入るまでは同じだが、ティアノンは中央で空中投げをする。落ちたときにレバーニュートラルでジャンプボタンを連打。そうやって連続して投げて、一気に倒すことが可能だ。慣れてくれば一番楽かもしれないボスである。
　下のルートで出てくるボス

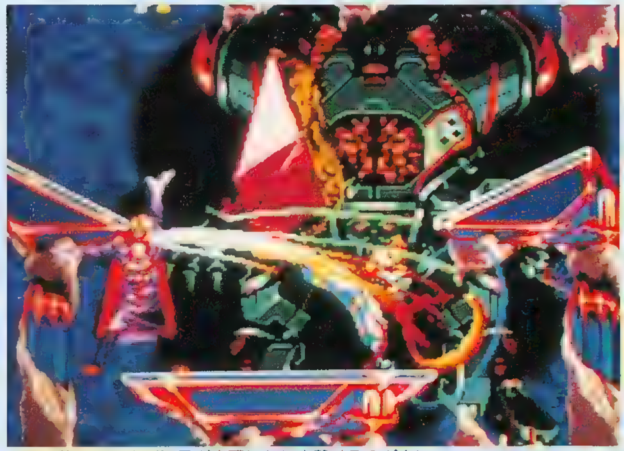


投げハメができる。

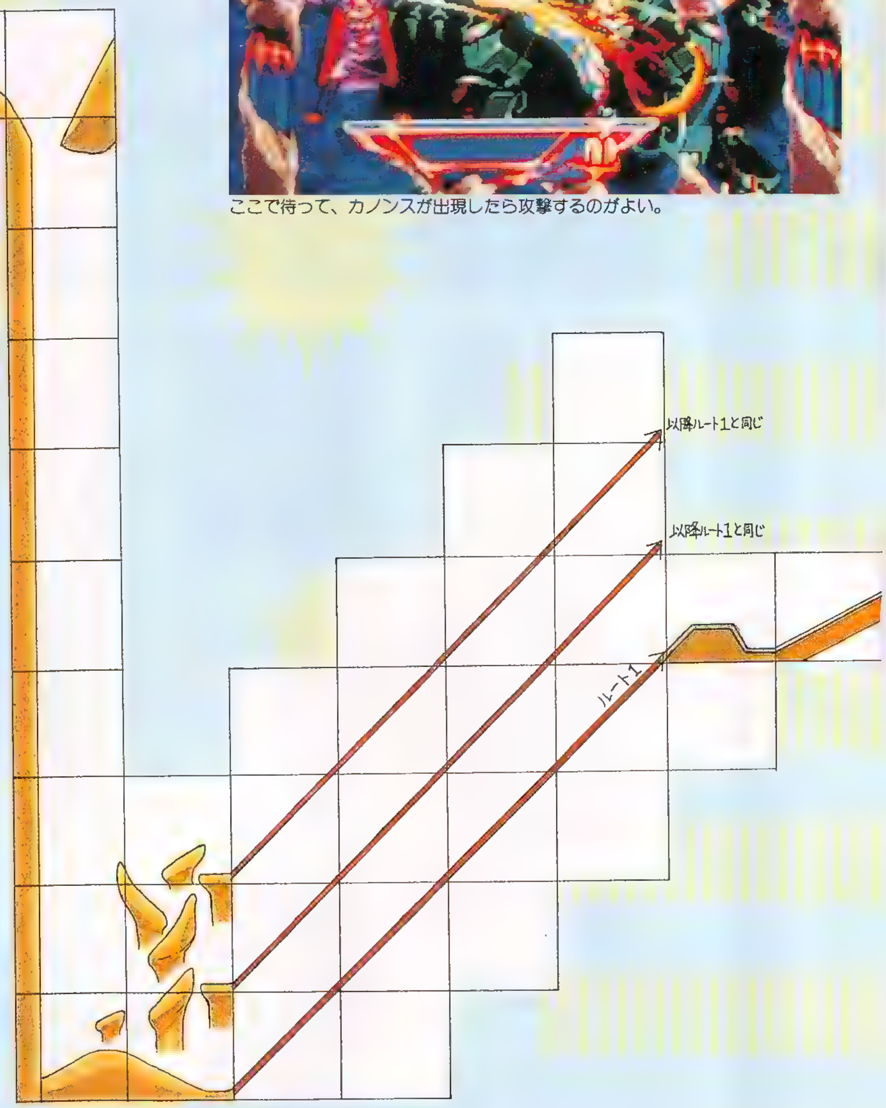
はカノンス。3人のボスの中では一番キツイ相手なので、あえてこのルートを選ぶ必要はない。
　こいつを倒すには、まず円の中央に立ってカノンスがくるまで待つ。カノンスが出現したらキザミ舞いでダメージを与える。これをくり返すのだが、カノンスの後ろにデカいロボットがいて、カノンスにダメージを与えると、手や足を切り離して攻撃してくる。
　コックピット→手→足の順に分離して攻撃してくるのでパターンを覚えよう。
　コックピットは自分に向かって下から出てくるので、誘導してよければよい。
　手は下からナナメに2本飛んでくるのでジャンプしてかわそう。
　足は上から降ってくるが、中央に立っていればくらうことはないだろう。
　以上の3つのパターンで、円の中央近くに出現したカノンスに当てていけば倒すことはそう難しくはないと思う。
　以上でステージ2の攻略を終了するが、文章でわかりにくいところなどは写真でフォローしているのでよく見てほしい。2面は最初と中盤の中ボスでダメージをあまり受けないように倒さないとキツくなってくるので気をつけよう。
　次回はステージ3を紹介するので待っててね。

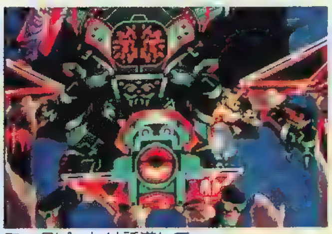

攻撃は多彩だ。


このときに攻撃すると当て身投げされる。

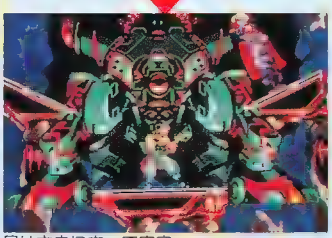

ここで待って、カノンスが出現したら攻撃するのがよい。

START




コックピットは誘導して、


手はジャンプでよける。


足は中央に立って安定。



「ゲームパラダイス」略してゲーパラ

ゲーム天国 THE GAME PARADISE!

発売も間近に迫って、みんなヤキモキしている頃だろう。今回はステージ4と5をバッチリ紹介。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

何と！自機チェンジはなくなった！

発売も近くなって、何かと話題のつきないゲーパラだったのだが、ここに来ていきなり…、

「自機チェンジはなくなります」

…とのこと。

これは、キャラごとの攻略をより明確にするためで、ロケテストでの意見を反映させた結果だそうだ。

そんなワケなので、前に紹介した「自機チェンジシステム」のことは、なかったものと思って忘れてください。

しかし、自機の左右につくオプションについてはそのままなので、オプション選びについては変わらないということだ。

とにかく、これでどの自機をセレクトするかが、ますます悩みどころとなったワケである。



5人の自機からどれを選ぼうか?

恐怖!!クマが○○熊の手拳を!!

ステージ2に出てくる中ボス〝格闘動物シリーズ―くま〟。

この熊の攻撃が、さらにパワーアップしてしまったのだ―

そのパワーアップとは、熊の手拳のスーパーバージョン、「真空熊の手拳」だ（笑）。

この真空熊の手拳は、出すと画面が一瞬フラッシュして硬直し、熊の手に気が集中する。

そして次の瞬間、いくつもの熊の手拳が重なり合った、〝真空熊の手拳〟が発射されるのである。

もちろん空中ガードは不可能で、見てからもガード不可能である（ウソ）。



連なった熊の手拳が発射される。スゴイ。



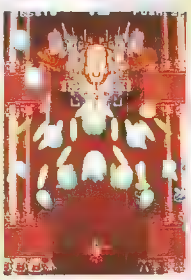
よく見ると熊の手に稲妻が!!

タイムアタックモードにボスキャラが！

これも小耳にはさんだ情報からすると、どうやらタイムアタックモードには、タイムアタック専用のオリジナルボスが出てくるようである。

今のところ、こいつはどんなヤツなのか?どんな攻撃を仕掛けてくるのかなど、くわしい情報はつかめていないのだが、オリジナルのボスということなので、ぜひとも見る価値がありそうだ。

タイムアタックモードを使ってのキャンペーン企画の実施も決定したので、そちらとともに、また新たな情報が入り次第、告知していく予定である。



タイムアタックモードをますます見てみたくなる。

それでは、今回はステージ4のドライビングワールド、ステージ5のレトロワールドの紹介をしてみよう。

またまたオカシな敵キャラたちが登場してきて楽しませてくれるぞ―

ステージ4 ドライビングワールド

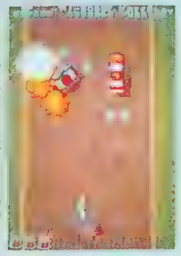
さて、やって来たのは、むかしなつかしの大型ドライブものや、レーシングゲームの集うステージ。
今は場所を取ってしょうがないドライブものゲームたちの、しつこい攻撃が続くぞ！ そして、ラストにひかえるのは、PL法に引っかかりそうなアイツだ!!

とにかく、このステージはドライブものらしくスピード感はバツグンだ！
ステージの背景は、見おろし型のドライブゲームっぽい背景で、出てくる車が敵キャラになっていて、攻撃を仕掛けてくる。
この車たちをよーく見てみると…何やらどこかで見たような車種もあったりするぞ。


いきなりレースの最中に来させられるのだ。


なんだかレースゲーっぽい画面だよね。

よく見て、観察してみるといいだろう。
ここで中ボス登場。中ボスは、昔よくあったムービングタイプの大型レースゲーム筐体「山田モビール」だ。
その筐体に、なぜかお菓子のオマケみたいなタイヤがついてて、走りながらプレイヤーを攻撃してくるぞ。攻撃法は、その筐体をグリグリと動かしながらの弾バラまきと、いきなりこちらをふり向いての、目からビーム攻撃だ。


こ、この車はー壊せぇーっ。

ビーム攻撃は照準がついていて、プレイヤーを追いかけてくるぞ。
中ボスを倒すと、今度は背景が空中に変わって、一転してドッグファイト風になる。
そしてザコも、トムキャットなどの見なれた戦闘機たちがおそってくるのだ。
そんな中で、特筆すべきザコキャラクターは、なんといってもコイツだろう。
コイツとは、「R-180（イチハチマル）」（仮称）。どこかで見たような形だが、側面にちゃんと180と書いてあるから大丈夫だぞ（?）。
このザコは、一方向にしか回転できないらしく、グルグル回転しながら弾を撃ってくる。はっきり言って激弱。
さて、そんな空中戦を終えると、いよいよドライビングステージのボスキャラの登場である。
その名も「S4-BOSS」。
ステージ4のボスというそのままの名前だ。
こいつの特徴は、超電磁シ

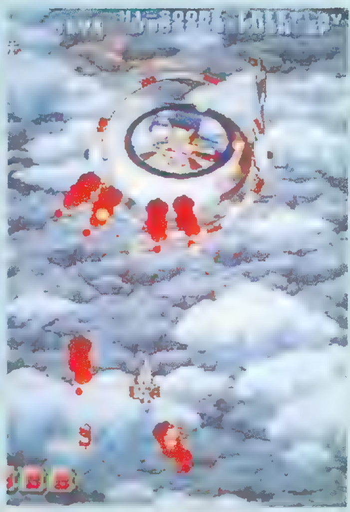

なぜビーム？しかも目からだし。


このタイヤが笑える。


戦闘機との一戦。シューティングっぽい。


場面がガラッと変わって空中に。


前にしか回転できないらしいぞ（笑）。


ちゃんと180って書いてあるでしょ。



オイオイ。こんなの出しちゃってイイのかい。



あーあ、人ばらまいてるよ。キチやってる。

ステムを搭載し、宙に浮いているのが特徴だ（特徴であって、特長ではない）。

その安全性は見てのとおりで、本体内からたくさん人をバラまいて攻撃してくるムチャクチャぶりだ。

さらに、本体から顔を出して、その顔が、口からゲ○のように意味不明の言葉を吐き出して攻撃してくる。嫌すぎるぞ。

ちなみに人間は壊せるので、撃ち負けないように壊しまくろう。



最後にはこれ。もう何も言えん。

中ボス 山田モビール

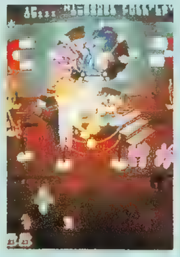
今は懐かしいムービング機構つきのドライブゲーム筐体である。

どちらかというと、スーパーの屋上などがよく似合うと思える。

最近はなかなか見かけなくなったが、こういうのもやっぱりイイよね。…ウッ!!酔いそう…。



“超電導”ならぬ“超電磁”システムらしい。



乗りもの酔いする人にはオススメできませんな。

大ボス S4-BOSS

超電磁システムを搭載し、最高出力で毎分4000回転を叩き出す自慢のメカ。

何か本来の目的から外れているようだが、天才の考える事は常人には理解不能である。

本体そのものには武装していないようだが、その攻撃は当ゲーム中「最凶」といえる。

これまた乗ったらバリバリに酔いそうな脅威のマシンである。

超電磁システムって?何だか磁石のようなものが見えてるんですケド……。

とりあえずお金を払っては乗りたくない気がするメカである。

ステージ5 レトロワールド

一行が到着したのは、なにやらセピア調の色が似合いの、レトロなステージであった。

昔のゲームはこうだった!と思い出させてくれるかのような姿をした敵が、昔とは違ったハードな一斉攻撃を仕掛けてくる。

プレイヤーたちは、懐かしいなーと思いつつも、ここは心を鬼にして粉砕していくのだった。

このステージは32ビットCPUが8ビットCPUに支配されてしまった世界。敵もみな色数が少なくてドットも粗いものばかりである。

また、それぞれのキャラが、懐かしさをいっそう喚起させるイキな演出で登場するぞ。昔やっていた人ならば、思わずニヤリの演出である。

さて、そのレトロゲームオンパレードのまず最初は、“エクセリオン”に出てきたザコの登場。

このザコ、少しパワーアップしていて、見かけがメカメカしくなって登場。

しかし、しばらくすると、昔のスタイルに変身して攻撃してくるのだ。

次からは、はじめから8ビット仕様で出現。ちゃんと整列しているのが泣かせる。

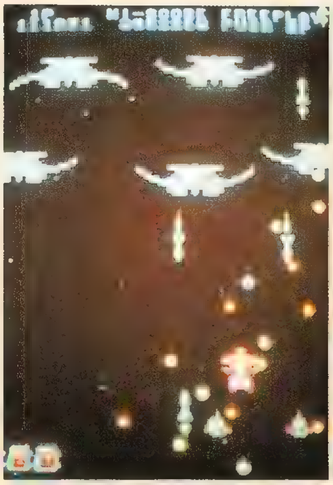
この敵は弾の形までもが、ちゃんとそれっぽくなっていていい感じだ。

次は、いきなり画面が青くなったと思ったら?何だか妙な背景に画面が早がわりした。

そして、画面の上から車らしき形をした敵がドットを吐きながら登場してくるではないか?



初めはカッコよくメカメカしく登場。



しかし、正体は、やっぱりコレだ!



宇宙からの侵略者だ。防御壁はないぞ。



弾の形もいいよね。こうでなくちゃ。

しかも、吐いたドットはあとから弾になって飛んでくるといったオマケつきで!これまた凝った演出である。

壁を作って行く手を塞ぐブトックも敵だ。ブロックを破



車がドットを吐きながら…。いい演出だ。



ハウードットが弾になって飛んできたー

壊して突破口を開こう。ブロックは放っておくと弾に変化してくるのだ。

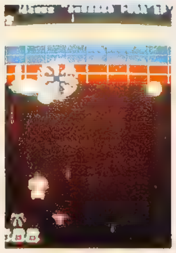
おっと、お次は隕石が登場。レトロな香りがタップリ。ごていねいにミサイルまで飛んでくるところが、イイ味出している。

このレトロキャラオンパレードを抜けると、いよいよボスキャラの登場。

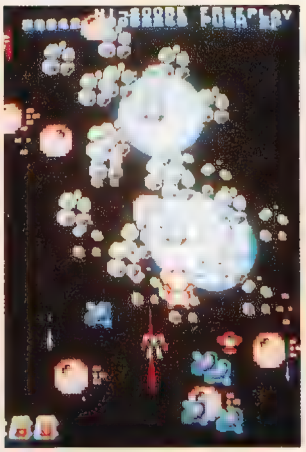
ボスは「ジーニアス"レトロ"山田」。

このボスとの対戦中は、背景が高速スクロール。しかし、このボスって何なの?やたらと巨大化したり、弾をバラまいたりしてくるぞ。

でもこいつ、侮っていると大変だ。ものすごい弾数&攻撃で、あっという間にやられてしまうぞ。レトロだけど強いのだ。


ブロックが壊れて弾になるぞ。


ごていねいに、ミサイルまで登場だ。


この隕石のカタチもいいねぇ。


と思ってたら、いきなり巨大化!!ビックリ。


ボス登場。顔だけで何かわめいているぞ。

大ボス ジーニアス"レトロ"山田

人は見かけで判断してはいけないというよい見本なのか?

構成OBJ数が少ないので、巨大化するは弾バラまきまくる派手好き勝手である。

見かけは顔だけなので、それ以上の説明は不要だと思うが、攻撃方法がとっても多彩で楽しませてくれる。

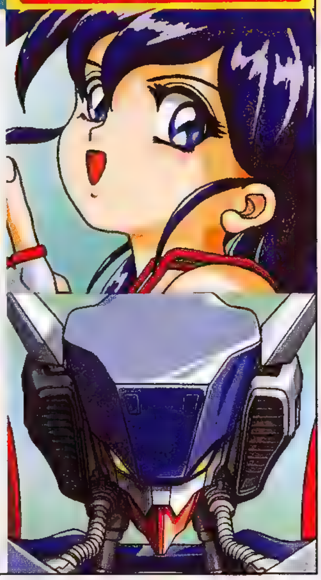
弾バラまき、巨大化の2つの攻撃はとりあえず見てみる価値はあるぞ。


この弾数!!避けられるのか!?



「ゲーム天国」スコアアタックキャンペーン実施決定!!

ゲーム天国をプレイして、プレミアムグッズを当てよう!!



ジャレコさんのご協力により、わがゲーメスト誌上において、「ゲーム天国」スコアアタックキャンペーンを開催することとなったので、まずはそのことをここで告知しよう。

◀募集内容▶

●スコア部門

タイムアタックモードでの、最高得点を競う。キャラクター別に、5部門に分かれる。

ノーマルモードについては、要望に応じてやる予定。

●イラスト部門

「ゲーム天国」のキャラクター（敵キャラクターなどでも可）イラストを募集し、誌面にて発表。カラーでも白黒でもどちらでもOK。

部門については、まだ決定ではないので、次回以降の告知をよく見てほしいところだ。

◀賞品▶

賞品については未定だが、ジャレコさんよりステキな賞品を、わりとたくさんの人にあげることができるハズだ。

例えば…**声優さん5人（ジェイナス役の関智一さん、セリア役のかないみかさん、モモコ役の椎名へきるさん、Z-DYNE役の千葉繁さん、ナレーションの西原久美子さん）のサイン色紙や、「ゲーム天国」のチラシ、インストカードなどのセット**、などが候補に上がっている。

また、このキャンペーンのために、プレミアムグッズの作成を検討中とのこと。

賞品は、まだ色々と考えているので、こちらも次回を期待していてくれ。

●どちらの部門でも、「ゲーム天国」をプレイした感想を添えて送ってもらえるとGoodである。

なお、ゲーム発売は11月下旬になりそうだ。それまでは本誌を読んでじっくりと予習しておこう。

今回は、とりあえず〝やるぞ〟というのを告知しただけなので、次回以降の告知を待っていてくれ!!

私はこれでゲーマーになりました。

namco CLASSIC COLLECTION Vol.1

GALAGA　XEVIOUS　MAPPY

ナムコクラシックコレクションVol.1

オリジナル版を知らない人のために、今回は初心者向けの内容なのだ。

担当：あの思い出が…立衆多

Chap.1 ギャラガ編

このゲームの面白さは、デュアル（合体）ファイターになって攻撃力をアップさせ、画面狭しと動き回る昆虫型エイリアンを撃ちまくるところにある。

シングル（単独）のままで戦っていくのは、ハッキリ言ってすごく厳しい。**ミスをしてシングルファイターに戻ってしまったら、すぐにまた合体すること。**これが一番の鉄則！

覚えておこう アレンジ版での変更点

まずデュアルファイターが3タイプあること。これは捕まったボスギャラガの種類によってどのタイプになるかが決まる。

また、デュアルファイターになっている場合でも、ボスギャラガはトラクタービームを発射することがある。これを受けると1機だけが吸い込まれ、再びシングルファイターに戻ってしまう。

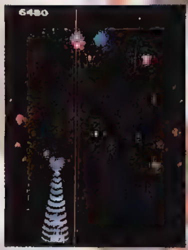
このため、タイプの変更をプレイヤー側が意図的に行うことができる。従って、**序盤戦ではボスギャラガをわざと撃たずに残しておくとよい。**

オリジナル版では、ボスギャラガを倒す（待機中を除く）と3秒間敵が弾を撃たなくなる。しかし、アレンジ版ではこの設定がない。その代わりにこんなテクニックが使える。

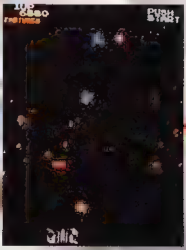
トラクタービームを受けた直後、合体した直後の約2秒間（自機が光っている間）は自機が無敵になる。つまり、トラクタービームを撃ってきたらわざとその中へ突っ込み、無敵時間をつくって反撃することができるのだ。どんどん利用すべし！

そして最後のセオリー。待機中の軍団に対しては、左右どちらかの一端を集中的に攻撃しよう。片方のサイドを逃げ場としておいて、反対側にいる敵にはヒットアンドウェイで応戦するとよい。特にオリジナル版では重要だ。

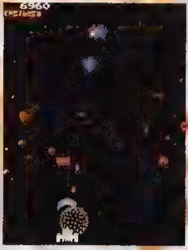
以上、プレイ前の事前予習はこれまで。それでは序盤ステージの攻略に入ろう。



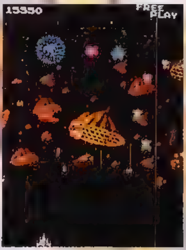
トラクタービームをわざとくらって…、



素早くボスギャラガを倒して再度合体をすると…、



無敵になって反撃開始だ!



ちなみにアレンジ版は待機中でも捕虜を取り返せるのだ。

STAGE 1

ボスギャラガは必ず残しておこう。それ以外の敵編隊は写真の位置で集中攻撃すれば楽勝！



3番目の編隊はここ。



4番目はこの辺りから撃つ。



次の5番目も同様に。

アレンジ版のデュアルファイター



1面で合体すると、このワイドビーム型になる。



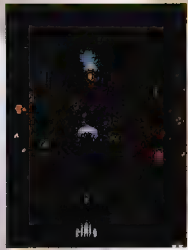
これは連射効率がアップするタイプ。

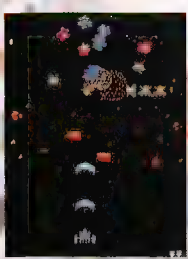


斜め方向の弾は壁で反射する、万能型の3WAYタイプ。

STAGE 2

いちばん最初に出現する青色の敵は、倒すと爆風が起きて周辺にいる別の敵をも巻き込んでしまう。中盤以降のステージではこの敵をどう倒すかがたいへん重要になってくるので覚えておこう。

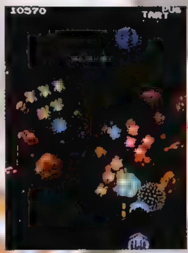

中央で待ち、最初の2機を倒す。

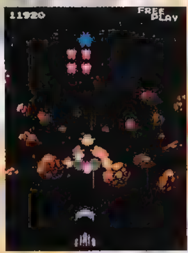

中央のライン付近をキープしたまま、残りの編隊を叩こう。

STAGE 3

各編隊の最後尾にいる一部の敵は、撃たないで放っておくと逃げてしまう。青色の敵を確実に倒して、逃げる前にまとめてやっつけよう。


最初の編隊は左で。


2番目は右側で集中攻撃。


3番目は中央で交差する所を狙おう。

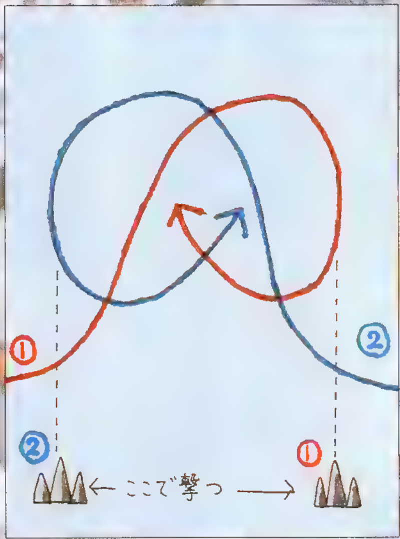
STAGE 4

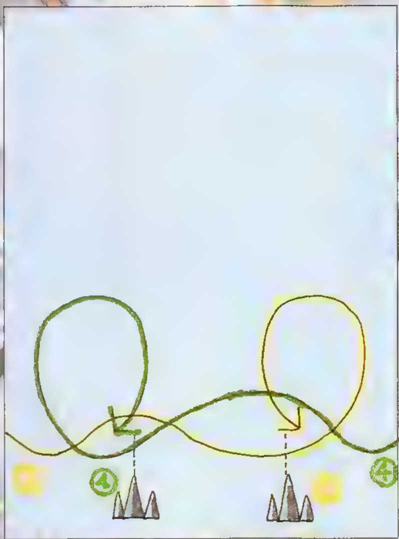
できるだけ中央のライン上で粘って攻撃しよう。ほとんどの敵はこれでオダブツだ。

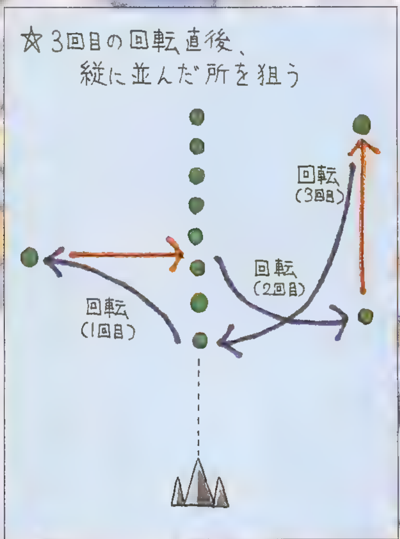

中央のラインで撃つべし。

STAGE 5

ギャラガ名物のチャレンジングステージ。集中攻撃するポイントさえわかってしまえば、パーフェクトは簡単にとれるぞ、頑張って練習しようぜ！







Chap.2 ゼビウス編

アレンジ版になってソルバルウ（自機）の性能が大幅にアップした。変更されたのは、
①ソルバルウの移動速度
②ブラスター（地上攻撃）の射出速度
③アイテムを取るとザッパー（空中攻撃）が強くなる
の三点。特に①と②の影響で、動きながら地上物を狙うのが難しくなってしまった。それを補うためには、スクロールして自然に照準が合うようにあらかじめ下で待つか、間を狙ってまとめ倒しをするとよい。

ザッパーのパワーアップアイテムは、ストックができない代わりに得点稼ぎに利用することができる。ミスしない限りどんどん点は上がっていくので、稼ぐ人はパワーアップ後も逃がさないように。


この地上物を壊すとアイテムが出現。全エリアにあるぞ。

ゼビウスのお約束

マニアならずとも気になる存在、それは「ソル」と「スペシャルフラッグ」の両隠れキャラクターであろう。

ソルは地上に潜んでいるため、照準を見ながらその出現位置を探ることになる。敵キャラクターがいないのに照準が光ったならば、そこにソルが眠っているのだ！出現させると2000点、破壊するとさらに2000点が入るオイシイ得点源、逃がす手はない。スペシャルフラッグは照準に一切反応しないので、探し出すのは難しい。しかも毎回同

ソルを探せ


照準の光る所には…、


得点源のソルがいる。



オリジナル版のエリア3。入り江のライン上にある。

じ地点ではなく、横のライン上のどこかに隠されているから厄介モノだ。

あらかじめ上に移動しておいて、ブラスターをどれだけライン上に撃てるかがポイントだ。取れば即1UPだから頑張って探してみよう！

先手必勝！ゼビウス攻略

今月はまずエリア3までの攻略から入ることにしよう。

難度はそれほど高くはないので、ちょっと練習すれば誰でも突破できるハズだ。

最終的には地上物の配置と、空中物の出現する場所を全部覚えてしまおう。砲台やレーダーは出現即破壊を狙い、空中物のエリアが近付いたら下がって迎撃態勢をとって待つといった動きを全エリア通してできるようになれば完璧！

さて、気になる隠れキャラクターの存在だが、エリア1は2本、エリア2と3は3本のソルが潜んでいる。

スペシャルフラッグはエリア3の後半にある。ゼビウスではおなじみの、ナスカの地上絵が描かれたところのちょっと先だ。数少ない1UPのチャンスを逃さずに。



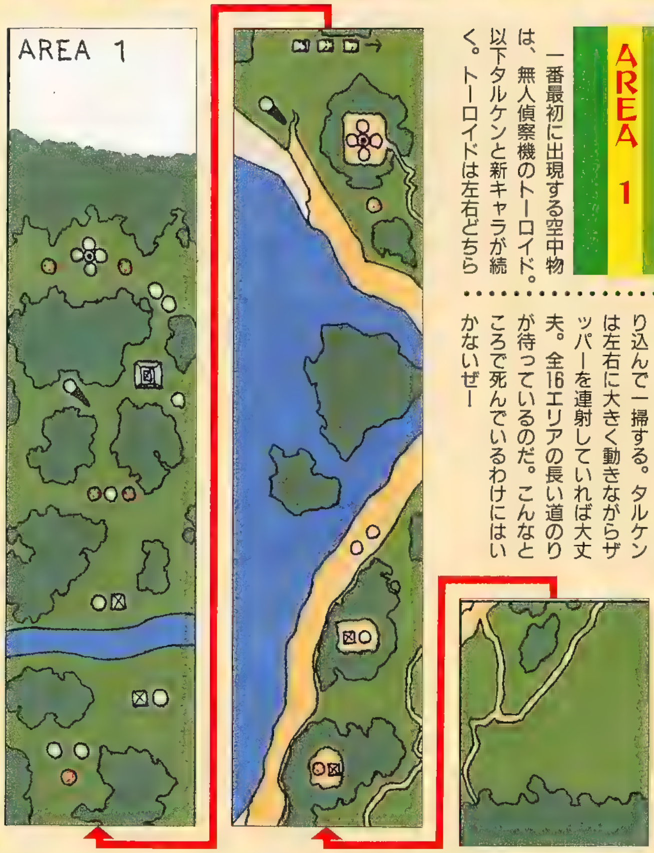
新キャラの空中物。弾を撃ったら一目散に逃げていく。



スペシャルフラッグいただき！

AREA 1

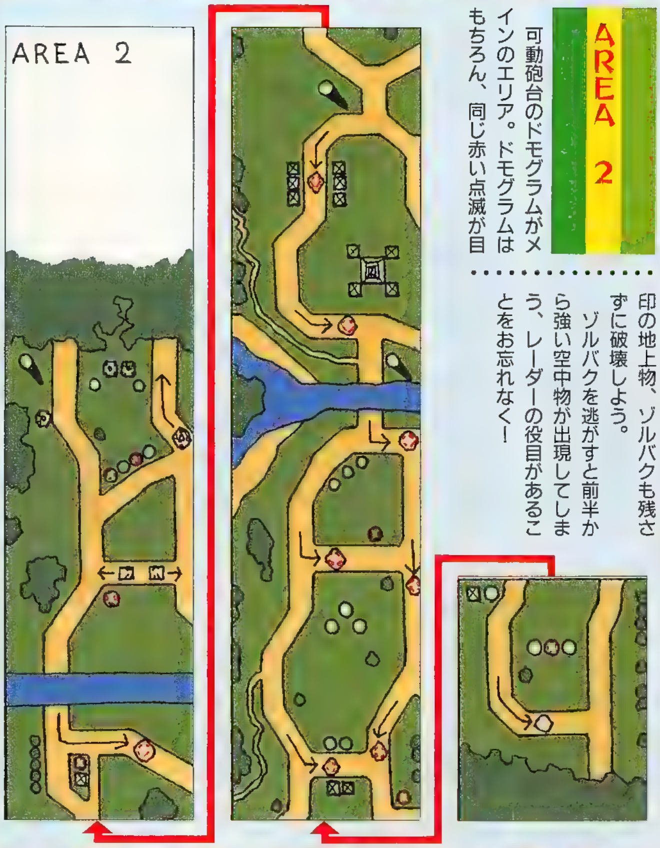
一番最初に出現する空中物は、無人偵察機のトーロイド。以下タルケンと新キャラが続く。トーロイドは左右どちらかに少し寄って待ち、下へ回り込んで一掃する。タルケンは左右に大きく動きながらザッパーを連射していれば大丈夫。全16エリアの長い道のりが待っているのだ。こんなところで死んでいるわけにはいかないぜ！



AREA 2

可動砲台のドモグラムがメインのエリア。ドモグラムはもちろん、同じ赤い点滅が目印の地上物、ゾルバクも残さずに破壊しよう。

ゾルバクを逃がすと前半から強い空中物が出現してしまう。レーダーの役目があることをお忘れなく！



AREA 3

壊せない壁、バキュラが飛んでくる。画面外に消えるとみせて2度反転するので、うっかりぶつかることのないように。ちょうどソルのある所で反転するからバキュラも進化した（？）ものだ。

スペシャルフラッグ地点を過ぎると、突然砲台が現れるので注意。前倒しができないので、下がって待っていたほうが安全。



Chap.3 マッピー編

ルールはきわめて単純だが、実に奥の深いゲーム。ポイントはいかにして敵のミューキーズやニャームコを振り切るかにある。

そのためにはドアを利用した数々のテクニックをマスターしなくてはいけない。今月はこれら一連の「技」を、オリジナル版を知らない人にもわかり易く説明しよう。

気絶させてしまえ！

敵はドアを手前から開くと、必ず気絶する。ただし、トランポリンのある縦のラインまで吹っ飛ばされた場合は気絶しない。背後から追いかけられた場合は、ドアを通過した後に素早く開閉させて突き飛ばすのが基本だ。

このとき、ドアノブがどちら向きかで対策が違ってくる。**敵の進行方向に対して手前側にノブがあれば、ドアを閉めておくだけで勝手に気絶してくれるが、ノブが反対側にある場合は開けられてしまう。**逆側のときは閉めずに敵が通過するのを待って、タイミングを計ってボタンを押すこと。

両側を挟み撃ちされたときは、ドアのすぐ隣に立って待ち、**ドアの衝撃を利用して体当たりをかけよう。**ドアに吹っ飛ばされている間はマッピーのやられ判定がなくなるのだ。

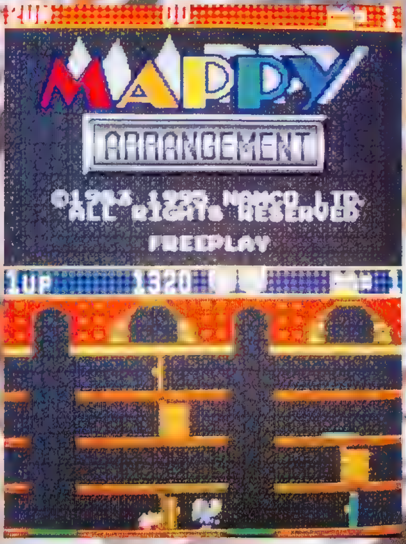
ただし敵を十分に引きつけておかないと、吹っ飛ばす前にやられてしまうから注意。また、反対側にノブがある場合は、ドアを開いて**少し触れた辺りで**ボタンを押せば手前に吹っ飛ぶことができる。



ノブが手前にあれば…、



閉めるだけで勝手に自爆する。



引きつけてから吹っ飛ばせ！



歩きながらこの瞬間にドアを閉めると手前に吹っ飛ぶ。

この「吹っ飛ばし」を応用したテクニックをもうひとつ紹介しよう。ノブが手前側のときに、マッピーが通過した瞬間にボタンを押すと、さっきとは逆に進行方向に飛ばされる。

つまり、いちいち反転してドアを閉める必要がなくなるのだ。敵に捕まるギリギリのところを回避したり、やがて追ってくるかもしれない敵に対して「地雷」を仕掛けたりすることができる。覚えておくと便利だよ！



この瞬間にドアを閉めると…、



そのまま向こうに吹っ飛ぶ。

パワードアで稼ごう

点滅しているドアを開くと、ノブのある側に衝撃波がまっすぐ飛んでいく。この衝撃波の飛ぶ速度はとても遅く、しばらくの間マッピーは追いかけていくことができる。



無敵の突進、どけどけ～い！

敵をあらかじめ引きつけておくのはもちろん、可能な限り追いかけてどんどん巻き込んでしまおう。ニャームコを捕まえると得点が2倍になるのもお忘れなく！

ひっつかれるな！

トランポリンで跳ねている間に、敵と重なり合って着地に困ることがよく生じる。うっかり敵と同時に着地しようものなら、ひっつかれて即死んでしまう。

重なったときはしばらく着地しないで待ち、離れたのを確認してから降りること。ミューキーズは勝手にバラけるから慌てることはない。トランポリンが破けるまでに離れないと判断したら、**外壁や閉まっているドアにぶつかって高さを変えて逃げよう。**

新障害物(?)登場

アレンジ版に新しく追加された障害物がひとつある。これはなんと1階上のフロアへジャンプできるというシロモノだ。もちろん敵を気絶させることもできる。

ドアとの決定的な違いは、立てておいても地雷にはならないこと。その代わり、叩いた敵が一つフロア上か下にずれてくれるのはありがたい。



乗った瞬間にボタンを押すと、



ボヨヨンと上へ行く。

ペアで取ろうぜ

取り返す品物は、5種類×2個で合計10個ある。同じ種類の品物を連続して取ると、得点が2倍にアップし、さらに「ペア」で取り続けると、最高6倍までアップする。

つまり、稼ぐのであれば**ラジカセ→テレビ→パソコン→絵画→金庫の順に取ると最も点が高くなる**ワケだ。各ステージごとに取り方をある程度までパターン化して、最後に500点×6倍をどれだけ取れるかがこのゲームの腕の見せどころ。スコアラーならずともぜひトライしてみよう。



500点の6倍。苦労の末に取ったときの快感はもう最高！

さて次回は…

次回はギャラガ特集を予定しています。一度に3タイトルを扱うとさすがに突っ込んだ部分まで書けないので、ひとつずつ丁寧にやっていきたいと考えております。

ボスキャラ2人のプロフィール紹介

超人学園ゴウカイザー

プラトニックツインズがイイ感じ。「愛の力を見せてあげるわ! メタモルツイーンズッッ!」

イラストレーション／大張正己（STUDIO G-1）

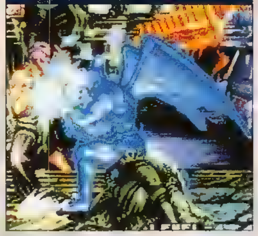
担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

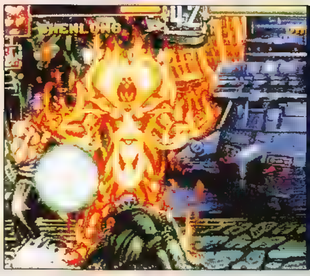


キャラクターデータ

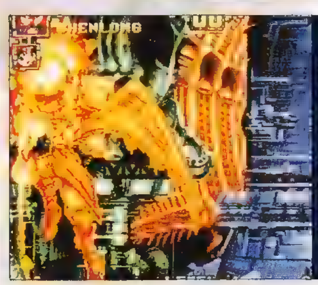
本名：不明
校内所属：第４代、国立ベルナール学園統合校長務(あくまで表向き)
年齢：不明
身長：不明
体重：不明
血液型：不明
生年月日：不明
好きな物：「探している」
嫌いな物：「失いつつある」
宝物：地球

我、下天照覧せり
（われ、げてんしょうらんせり）





汝、切人懺悔せよ
（なんじ、きりひとざんげせよ）



君、炎火と舞え
（きみ、えんかとまえ）

絶対神 王牙

死の宣告と、それに伴う僅かな徒労。それが今日の彼の日課となった。
いつの頃からであるのか…。それを思い出すことさえ、無意味と思える悠久の流れに在ったのだ。

王牙という名は、称号である。
彼は、いつでも力に飢えていた。「王の牙」と称したのも、欲するところを独創したにすぎない。
人としての形概にあったとき、彼は仏門に帰依していた。その頃から、自らの芯に潜むものは、この道を欲してはいないと考えるようになっていく。
彼がたどり着いたのは、外法の典、「殺叡の独覚」であった。これは、英明強靭な者を殺し、その血肉を取り込んで、神の域に達しようとする、呪われた外法中の外法であった。

この呪われた外法に手を染めて15年が経ち、彼が手にかけた俊英は1000人にのぼろうとしていた。
そして彼は、神龍に出会う。また神龍と名乗る前の彼は、その頃の王牙が見ても、強力な磁力を思わせる覇気にみちあふれ、只者ではなかった。
その神龍を生贄として、王牙はついに魔王としての力を得る。
王牙の得た力は、強大であった。彼自身が自らを恐怖するほどに…。

四元素を操り、時空を歪ませ、生命を愛でる。
まさに、彼の力は神に並びつつあった。誰も達することのなかった生命未到の領域である。王牙自身、己のこれからが、不透明になりつつあった。
そして彼の精神は、宇宙との同調を始めてしまう…。
その時から１秒が千年となり、１分は億年となった。速度さえも感じそうな焦燥感、現実のものとは信じがたい苦痛。制御不可能な自分の自分自身に対する暴虐の中、王牙は、「宇宙の意志」を聞く…。

〝イマコソ、カノ星ニ、破壊ノ、トキヲ…〟

あらゆる「存在」が、地球を、人類を否定していることを、王牙は知る。自分の神の力を通して、裁きが下されようとしていることも、王牙は知る。
（止めねばなるまい…）。およそ彼らしくない発想ではあったが、やはり彼は人間であった。
（俺が消滅すれば、すべてがとまる）
しかし、今の自分を誰が止められるというのか。暴走する自分に自ら命令することも、ままならなくなりつつある今、唯一の方法は、王牙の精神が、肉体のタガから外れる前に、その肉体を破壊することのみであった。

王牙は、いや王牙の中の残された精神は、自分を倒すにかなう男を探し始めた。
自らの闘気を結晶化したカイザーストーンを凱座勇人という男に託した。そして、神童の呼び声高い、カッシュ・ギュースタンという男にも、カイザーストーンを渡す。
さらに、紫紅京介という男の復讐心を煽り、立花一輝という男には、新たな肉体を用意した…。

「俺を止めにこい。頼む…」
エキスパートの養成校、国立ベルナール学園の校長として、彼は待ち続ける。
あらゆる分野の天才たちであろう、この学校の生徒も、彼を倒すことはできそうにない。残るは、彼が呼び寄せたあの男たちだけなのだ！



キャラクターデータ

本名：朝日奈亮
校内所属：第22区学徒校舎、
総合生徒会長３年
年齢：18
身長：178cm
体重：68kg
血液型：Ｂ
生年月日：
1998年４月23日
好きな物：
鈴との食事＆音楽観賞
嫌いな物：猫、甘いもの
宝物：鈴からの愛の気持ち
：シャイアのCD
（鈴にはないしょ）

本名：朝日奈鈴
校内所属：第22区学徒校舎、
総合生徒会副会長３年
年齢：18
身長：169cm
体重：52kg
血液型：Ｂ
生年月日：
1998年４月23日
好きな物：
亮との食事＆音楽観賞
嫌いな物：犬、辛いもの
宝物：亮からの気持ち
：カッシュのCD
（亮にはないしょ）

プラトニックツインズ

その双子の兄妹は、生まれたときより呪われていたのかもしれない。兄が妹を、影のように感じ、自然と結ばれたとき、現実の二人も、ある男の力で一個体の生物に変化していた。

季節も師走に入り、雪山の山腹は木々の髄まで冷え込んでいた。

兄の亮が雪の積もった木立ちをへし折り、凍える妹、鈴を庇いながら、道標なき獣道を進んでゆく。もう、かれこれ山に入って２時間になっていた。

特に死に急いでいるという意識は、２人にはない…。

「寒いよ…、お兄ちゃん…」

兄の肩にもたれ、白い息で喘ぐように呟く妹。その「生」への活力なき、白い顔を見つめると、亮の心に激情がこみ上げてくる。

やがて、死の妖精が徘徊しているかのような凍れる森が開ける。そこには、凍結した水面が美しい、300ヘクタールあまりの湖がまばゆく広がっていた。

「ここだよ、鈴。ここで眠れば、ぼくたちは永遠にいっしょでいられるんだ…」

「うん…。お兄…」

弱々しい微笑で、力なく頷く彼女は、先天性の病魔によって声帯すら失いつつあった。

「なぜ、わたしを受け入れぬ。亮よ…」

次第に冷たくなってゆく鈴の手を握り、沈んでゆく夕日に死の瞑想をしていた亮は、驚いて声のほうを見やった。初めて聞く声ではない、あいつだ…。

静寂の水面の上に、陽炎のように揺らめく男の影があった。波ひとつたてず、男は浮いている。

「お前たちの愛は、今の世のモラルでは、決して理解されることはあるまい。わたしは違う。お前たちの純粋な情炎に嫉妬すらしている…」

男はここで言葉を切り、炎を封じ込めたかのように揺らめく、深紅の石を取り出した。

「この〝カイザーストーン〟を取れ、亮よ。それで、鈴も助かるのだぞ」

同じセリフを亮は前にも聞いている。この妖しい男は、カイザーストーンを使えば、妹と共同の肉体を手に入れ、そこで、鈴の病を弱らせることができると言う。

ばかげた話だ。

それでも亮は、この男の言葉にかけた。闇は何かせねば、確実に闇のままだ。

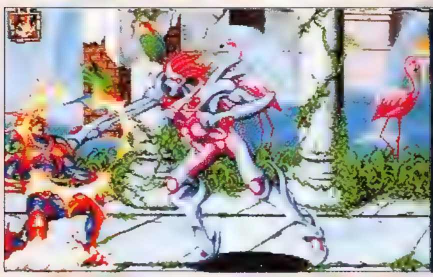
「わかった…」

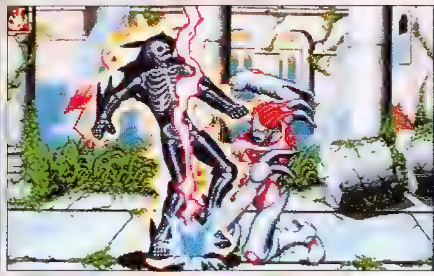
亮は石を取り、鈴がその上に細く震える手を重ねた。

異形の白い巨人が、静かに頷く。

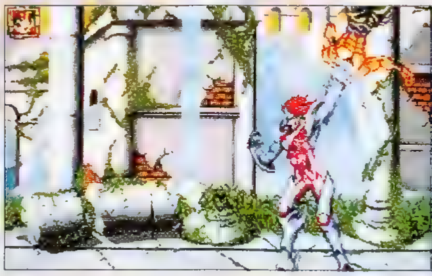
陽炎のような妖しい男——王牙から、カイザーストーンの恩恵を受け続けるため、彼に永遠の忠誠を誓う。

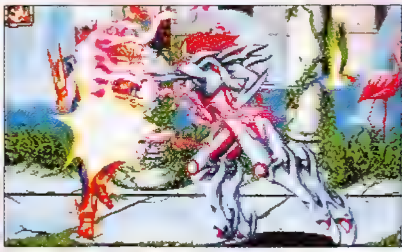
その呪われた姿は、しかし、亮と鈴にとって愛の証明であった…。


ラピッド・ナックル


グラビトン・サンダー


☆メガグラビトン・サンダー


ナックル・トラップ


メタモル・ドライブ

ゴウカイザー VS プラトニックツインズ

これはキツイぞ

さて、ひととおりボスの紹介も終わったので、早速カルくボス2体をやっつけてしまおうか。

今回は先月までやってた、ゴウカイザーと神龍の2キャラで各ボスをやっつけよう。

とりあえず、王牙よりもこのプラトニックツインズのほうが手こずるハズだ。コツをつかんで一気に倒してしまおう。

開幕

開幕は、とりあえずバックダッシュ。なぜかというと、プラトニックツインズはリーチがとても長いので、離れないとなにもできないのだ。


とりあえずバックダッシュ。

で、とりあえずバックダッシュでさがったら、そこから2つの選択がある。

ひとつめは、単に離れてから跳び込む方法。これは開幕バックダッシュからすぐにやれば、結構ヤツはくらってくれる。一気に連続技で体力を奪えるので、狙う価値はあるぞ。


このくらいから跳び込む。跳び込めるのはこのときだけだ。

しかし、ヤツの体力があるていど減ってから跳び込むと、ほとんど対空で落とされるのでやめておこう。


減ってからだと…こうなる。

入れる連続技は、ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→バックファイヤーエルボー(大)がよい。

決まったら、ヤツの起き上がりに跳び込んで、もう一度同じ連続技を狙おう。もし決まってくれれば、相手は気絶するのでほとんど勝ったも同然。まあ2度めはほとんどガードされるケド…。

追いつめられたら

連続技に失敗して追いつめられてしまったら、下手に手を出してはいけない。特に飛び道具は絶対に撃ってはいけないぞ。

こうなったら、いったん落ちついてヤツの行動に対応しよう。

まず、奴が跳んできたとき。これはラッキー。すかさずカイザーストライクで落として、間合いを離す。

間合いをあるていど離したら、小バーニングスラッシュを、ヤツが起き上がるところに重ねる感じで出そう。


間合いを離して、バーニングスラッシュ。

そうすると、ヤツは必殺技で抜けてくるので、それをガードしてから、ダッシュ攻撃を決める。必ず全部ガードしてからダッシュすること。間合いによって2回ガード、3回ガードがあるので注意しよう。


抜けて来たら、ガードして…、

このダッシュ法は、間合いが離れていればどこでも可能で、しかもハマるため、常にこの状態に持っていけるようにするのが理想。

次に、ヤツが歩いて近づいて来た場合。

この場合、まずダッシュ投げに注意。ヤツがあるていど近づいたら、小足払いでけん制しよう。

しかし、小足を出すのが遠すぎる（ヤツとの距離が）と、ヤツのパンチなどをくらうので、キチンと間合いをチェックしながら出すこと。

そして、ヤツが小足払い×2回→大足払いのコンビネーションをしてくることがある。このときは反撃チャンス。


3発目の大足がスカったところに…、


小足払い。地道な戦法だけどこれしかない。


オラァ！体当たりで転ばす。これのくり返し。

小足のあとの大足払いをヤツがスカった直後に、こちらの小足払いが入る。決められるときは必ず入れていきたい。

化身転髪を使え！

ゴウカイザーに限らず、このボスとたたかう場合、化身転髪が役に立つ。

なぜなら、この分身が画面に出ていると、ボスが勝手に突進技で突っ込んで来てくれることが多いのだ。

つまり、一度ヤツを転ばしたなら、すぐさま化身転髪を出し、あとは待つ。

そうすると、ヤツは突っ込んでくるので、全部ガードしたのちに、連続技（大パンチカイザーストライク）を入れるという寸法。


転ばせたら、化身転髪を出しておく。


すると、ほら、突進してくるでしょ。

かなり使える戦法だが、化身転髪がやられてしまうと一気にピンチなので、安定しない。前述のパターンと併用していこう。

とにかく跳び込むな！

開幕のところ以外では、絶対跳んではダメだ。手痛い反撃が待っているぞ。

特にヤツの体力ゲージが赤くなってからは、超必殺技が来るので絶対にダメ。これだけは覚えておきたいぞ。

バトルマスター神龍 VS プラトニックツインズ

離れたら勝ちか!?

神龍も、ゴウカイザーと同じく最初は離れる。

で、同じように跳び込みを狙ってもいいが、失敗したときの対策が少し違う。


この間合いから放影掌連発。基本だね。

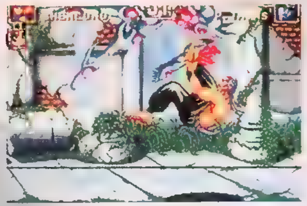
まずバックダッシュで離れたら、必ず端を背にする。

それで、例の〝放影掌〟をギリギリガードさせる間合いで、放影掌を連発しよう。

基本的にはこれだけ。これで削って削り勝つのが理想だ。

連発していると、たまに突進をくらうが、くらっても、そのあと起き上がりを投げることができるので安心して転ぼう。

投げたら、今度は逆の端に逃げて同じことをする。この繰り返しだ。


くらってしまっても、あわてず投げる。

実は神龍は最も楽なキャラかもしれないぞ。

ゴウカイザー＆バトルマスター神龍VS絶対神 王牙

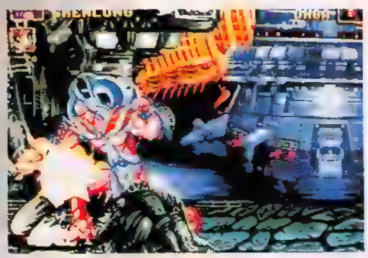
まずは目を慣らそう

王牙は、その素早い動きでプレイヤーをまどわせるので、まずは動きに慣れて、ガードをカタめていこう。

で、倒しかただが、ゴウカイザー、神龍のどちらを選んでも、とりあえず端にさがって待つ。これが基本。

端にさがったら、**必ず立ちガードで待つ**こと。

なぜなら、ヤツのダッシュ攻撃は中段技になっているので、しゃがんでいるとやられ放題になってしまうのだ。


こいつのダッシュ攻撃は中段技だ！

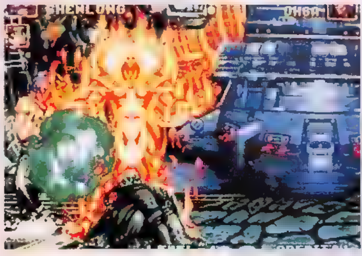
そこで、立って待つワケだが、そうすると、ヤツは次の攻撃を仕掛けてくる。

それぞれの攻撃に対して、確実な対応をしていこう。

まず、ワープ。

これは、炎の出るものと、出ないものと2種類ある。

炎の出るものは、ガードしたあと、スキがあれば大足払いを決めよう。

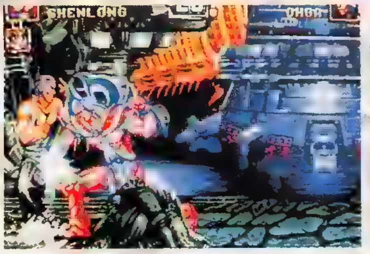

炎をガードしたら…、


大足を狙う。転べばラッキー。

出ないヤツは、自分に重なったときは投げられるので、素早く判断して投げる。しかし、逆に反応が遅いとくらってしまうので、これは下手に手を出さないほうがイイかも。

次に、ダッシュ攻撃（中段技）。

これも、端でガードすれば必ず投げられるので、落ちついて投げてやろう。


これは投げられる。安心していいぞ。

そして、突進技。これが少しやっかいで、小と大とで投げられたり投げられなかったりする。

基本的に、自分に深くめり込んできたときは投げられるので、これも素早い判断力が問われるぞ。


このくらいめり込んでいれば投げれる。投げるときはレバー前で投げる。

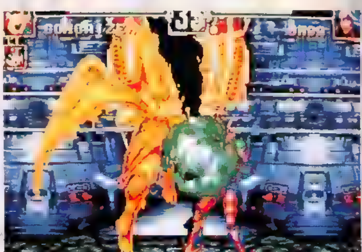
これも、少しでも危なそうなときには手を出さないのが得策。

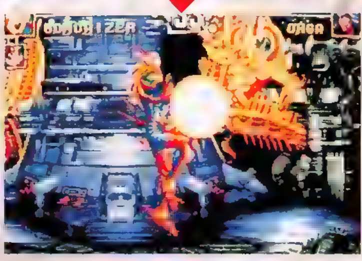
転ばせたあとは‥

投げや大足で転ばせたあとの攻めかたもポイント。

投げで転ばせたあと、ゴウカイザーなら、奴の起き上がりに少し離れたところから、バーニングスラッシュを重ねる。

そうすると、奴は起き上がりに炎火を出してくるので、小だったらそのままガード、大だったら、ガードしたあと、着地に立ち大パンチカイザーストライクを入れてやろう。


大だったら、ガードしたあと…、

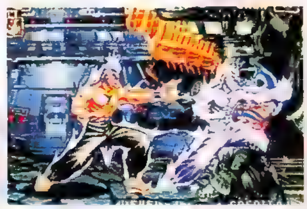

連続技タイムだ。

一応炎火が小のときも、着地を投げられるのだが、大との見分けがつかないのでとりあえずガードしたほうが無難。下手に手を出すと命取りだ。

ゴウカイザーは、大足払いで転ばしたあとは、ダッシュで近づいて、起き上がりに小足払い×3→大足払い→小バーニングスラッシュとやると、最後のバーニングをくらってくれるぞ（奴が端になっているとダメ）。


ちゃんと小足を重ねないと逃げられてしまうぞ。

一方、神龍はどうするか？というと、投げたあとでも大足払いのあとでも、起き上がりに大パンチ放影掌を重ねるだけである。あまり近すぎるとダメなので、ちょっと離れた位置から重ねていこう。


ガリガリ削って行こう。これだけ。

とりあえず神龍はこれだけやってれば勝てる。やはり楽なキャラだ。

最後に

端で待っていると、ヤツはたまに、火炎の大を勝手に空振りしてくることがある。

このときはチャンスなので、両キャラとも連続技をたたき込もう。

あとは、削りと足払いに注意していれば、めったに負けなくなると思う。

足払いには十分注意。〝来る〟と思ったらしゃがみガードしよう。

ヤツは、足払いやワープからとんでもない連続技を入れてくることがあるので、それだけは絶対くらわないようにしたい。


１回の連続技でここまで減るか!!終わった。

だけど、それはほとんど運。あとはキミの反応速度の問題だ。

今回はおさらいだっ!

パズルボブル2
PUZZLE BOBBLE 2™

何事も基本は重要。とくにこのゲームは、基本ができていればかなりいける。

担当：YACC

今回は、前作をやっていなかった人&初心者の皆さんのために基本的なことを一つ一つ見ていくことにしよう。

なお、攻略は基本的に「ひとりでパズルモード」に関して進めていくことにする。「ひとりでパズルモード」で、ある程度なれてしまえばほかのモードでも十分応用は効くので、とりあえずは「ひとりでパズルモード」で練習することをおすすめするぞ。

慣れないうちはゆっくりと[illegible]プレイしよう

パズルボブル2は最近では珍しく、のんびりとできるゲームだ。というのも、上から迫ってくる壁（プッシャー）は一定時間ごとに迫ってくるのではなく、バブルを一定個数発射するごとに迫ってくるようになっている（ちょっと違うけどタクシーのメーターのようなもの?）。

具体的に何個ごとに一段落ちるのかというと、**フィールド上にあるバブルがN種類のときは、(N+3)個バブルを発射した時点で一段下がる**

というようになっている。

慣れないうちはじっくりと狙いを定めてバブルを発射するようにしよう。

また、ちょっと慣れてくるとプレイが雑になりがちだが、あせらず慎重にという基本は守ったほうがよりよい結果が生まれることが多いぞ。

はね返り方をマスターしよう

パズルボブル2の泡は硬いと思う。どれぐらい硬いかは知らないが、多分ビリヤードの玉よりは硬いと思われる。

だから、フィールドの左右の壁でまるでビリヤードの玉のようにはね返る。

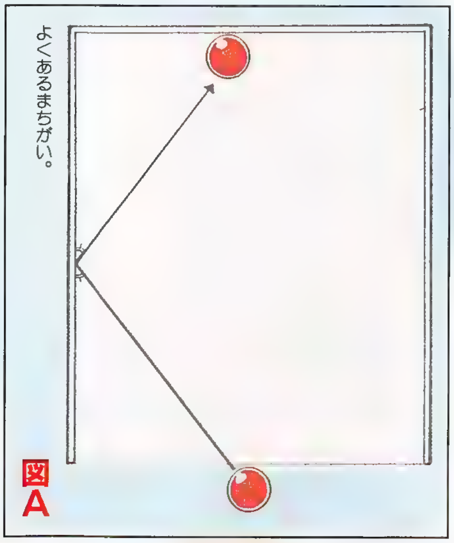
このときのはね返り方は、（小、中学校で習ったと思うけど）入射角と反射角が等しいという法則に則って決定される。まあ、複雑に考えなくても直感的に分かることだとは思うけど。

そのとき、ついつい錯覚してしまいがちなのが、図Aのようなもの。

一見、正しそうだがこれではバブル自体の大きさを忘れてしまっている。

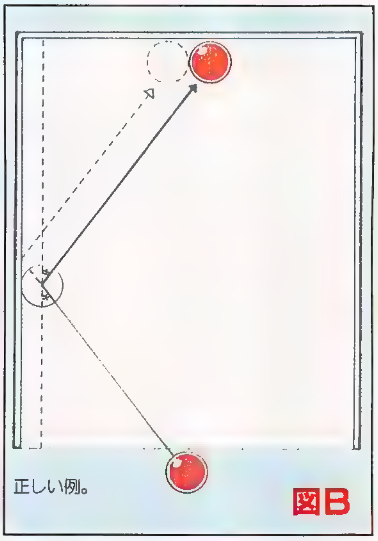
バブルの中心の軌跡は正しくは図Bのようになる。結構、間違いやすいので注意しよう。

このはね返り方をマスターすればしめたもの。直接は狙いにくい場所にも、バウンドを利用して置くことができるようになる。例えば図Cのようなときには、どんどん活用しよう。



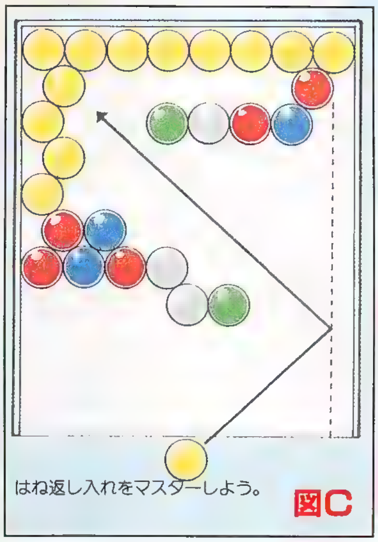
よくあるまちがい。

図A



正しい例。

図B



はね返し入れをマスターしよう。

図C

手前から消すのがクリアの[illegible]

どのバブルから消していったらいいのか迷ったときには、とりあえず手前（下）のほうのバブルから消していくのが基本。

状況によっては、奥のほうから消していったほうがいい場合もあるが、とりあえず「基本は手前から」と覚えておこう。

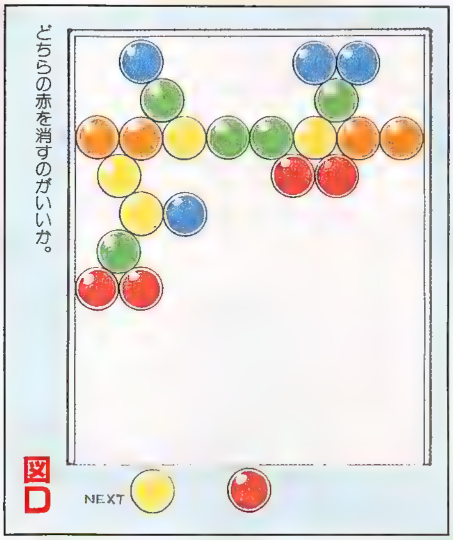
バブル群の[illegible]よう

バブルが枝状（?）になっているときは根元を消して固まりを断ち切ってしまえば、下にぶら下がっているバブルはボトボトと落ちていく。

バブルがくっつくのは、プッシャーとバブルとおじゃまブロックに対してのみなので、どのバブルが落ちるかは、すぐ分かると思う。

どのバブルを消せばどのバブルが落ちるかを見極めて、効率よくバブル群を消していこう。

実際に面をクリアする過程において、根元から根こそぎ落とす予定のバブル群は、根元と同じ色のバブルが来るまで放っておき、ほかのバブル群から先に消していったほうがいい結果が得られることがある。



どちらの赤を消すのがいいか。

図D

このようなときは「基本は手前から」ということに反する置き方になる場合もあるが、気にしないでいいぞ（例…図D）。

ただし、落とす予定のバブル群がかなり下のほうまで下がって来ている場合は基本（下から消す）に忠実に消していかないと、そのままゲームオーバーになってしまうこともある。

その辺のかね合いは、（経験と計算をもとに）臨機応変に自分で決めていくしかないようだ。この辺は多少運もからんでくるところなので、多少の読みを決めて乗り切ろう。

プレイ中にいらないバブルが出てきたら、将来的にまとめて落ちるであろうところにぶら下げておくとよい。

たとえば、黄色が横に2つ並んでいたとしたら、その下にぶら下げておく。そして、あとで黄色が来たときにいっきに落とせばよい。

NEXTブロックの法則性

NEXTブロックの法則性といっても、次に出てくるブロックが分かるわけではない。NEXTバブルの色は、バブル群の表面に面したバブルの色の中からランダムに選ばれる。文章では分かりにくいと思うので、図Eを参照すること。

この法則性を利用できるようになれば、面白さも一層まってくるぞ。

なぜかは知らないが、このゲームでは、同じブロックが2つ連続して来ることが多い。そういうときに、覚えてとくと役に立つことがある。

例えばフィールド上に赤いバブルが2個つながって置いてあるとする。その状況で赤が2個連続で来たとしよう（図F）。

こういうとき、あせって赤3つで消してはいけない。赤3つで消してしまうと、次の赤バブルがまたゴミとして残ってしまう。ではどうするかというと、図Gのように置いて次の赤バブルで4つ一気に消すのがよい。

そうすれば、画面上から赤ブロックをなくすことができる。

図Fと同じ状況で赤が3つ連続できた場合はどうすればいいだろうか。もう分かると思うが、図Hのように置くのがよい。

このテクニックは特に面ごとの終盤で重要になってくるので覚えておこう。

おまけ 得点の法則について

最後に点数を狙う人のために、点数の法則を書いておこう。

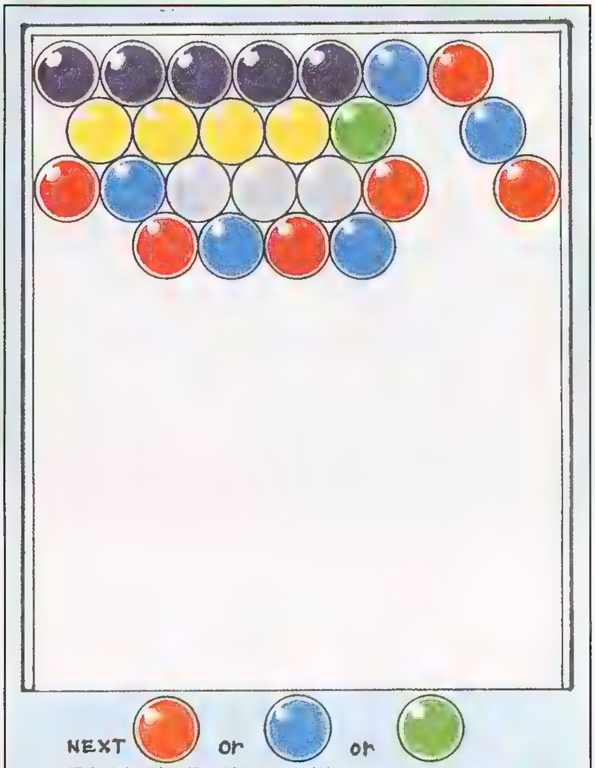
まずタイムボーナスは、ラウンド開始後5秒以内にクリアすれば5万点。それ以降は60分の1毎に200点ずつ引かれていく。

次に、まとめ落としについて。

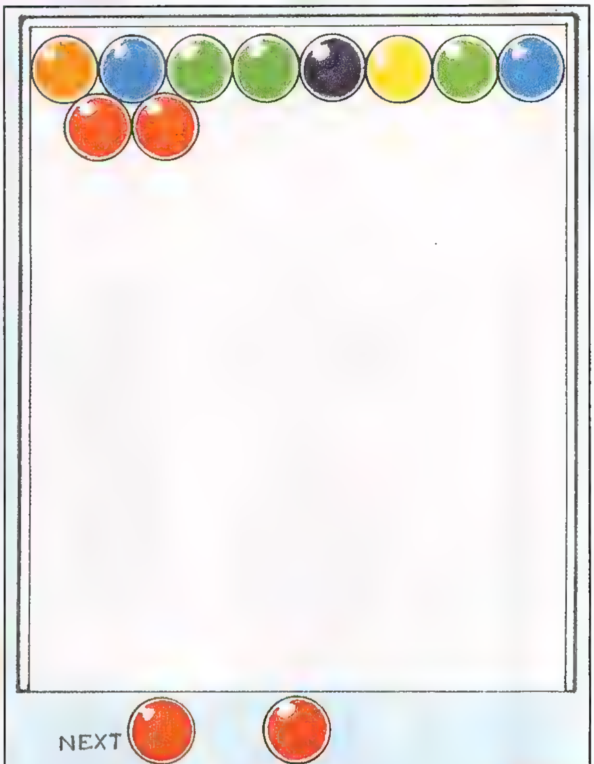
玉を1つ落とすと20点、2つ落とすと40点、3つ落とすと80点入る。

まとめて落とす玉が1つ増える毎に加算される得点は倍になっていく。ただし、17個以上落としたとしても入る得点は17個分（上限）。

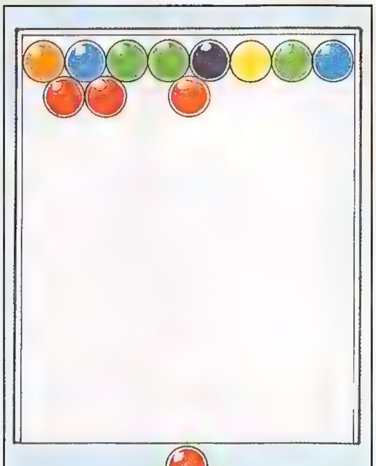
さらに、連鎖の根元（導火線）が3つの場合は上限が20個までアップする。ただし、アイテムを利用した場合は上限は17個だ。

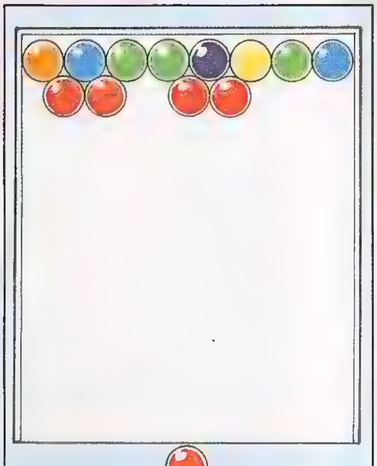


この場合は赤、青、緑のどれかしか出ない。
図E



あせって3つで消してはいけない。
図F


これでよし。
図G


3連続ならこれ。
図H

ビジュアル攻略～ステージ6～

VIPER PHASE-1 ～NEW VERSION～

ついに後半の難所であるステージ6へと突入！ 君はN派か、W派かな…!?

TEXT／FRS-N,O

ステージ6は、ある意味ひとつの山場。いままではⓌでガンガン突き進めばそれで良かった。しかし、このステージでいくつかの選択を強いられることになる。

まず、このステージでサブウェポンをどれにするか、という問題。ネックとなるのは途中で現れる巨大戦艦。とりあえず、武器ごとに長所と短所を見ていこう。

Ⓦ…問題は巨大戦艦。ボンバーを使う気があるならこの装備でいい。

Ⓛ…巨大戦艦だけ楽。これならⓃのほうがいい。

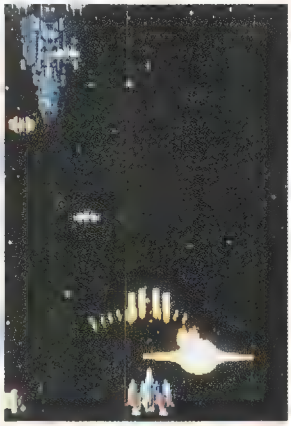
Ⓝ…このステージだけに限っていえば、最たる妥協案!?ただし、超高速弾でやられることあり。

Ⓜ…横に強いのは、ステージ7などで心強いが連射力がなく慢性的につらい。

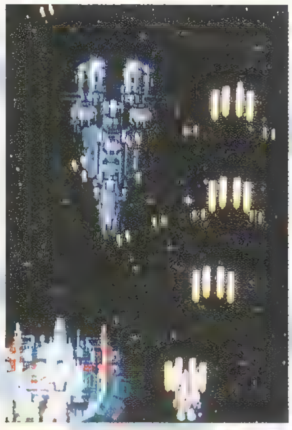
と、こんな感じ。結論からいうと、ボンバー使ってもいいならⓌのまま、ケチリたいならⓃといったところ。ただし、Ⓦのボンバー使用ならここまでノーミスで来て4～5個は持っていないと足りなくなってしまう（ボンバーに頼るなら、最低3つは必要）。

Ⓝは、高速ザッパーにさえ気をつければノーボンバーも可。ただし、多少の撃ちもらしは覚悟すること。

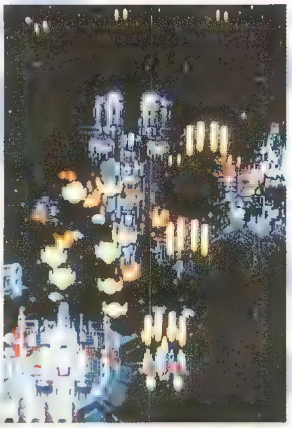
このステージは、超高速ザッパーと巨大戦艦のほか、もうひとつ注意してほしいのが大型キャリア。こいつは画面下から逆Sの字を描いて飛んでくる。しかも、画面中央まででくると弾を撃ってくる。コンティニューなら問題ないが、1コインノーミスでくると、こいつの飛行スピードが驚くほど速い。出現後すぐ撃ちこめるくらい接近しておこう。



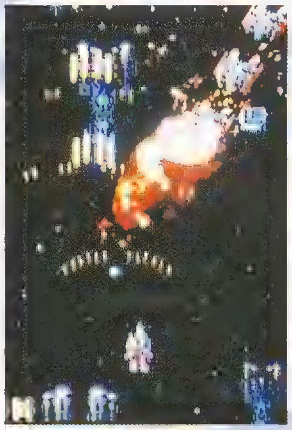
〈ph①〉この面のガンとなる高速ザコ。Wで。



〈ph②〉下からくる大型機。接近して待つ。



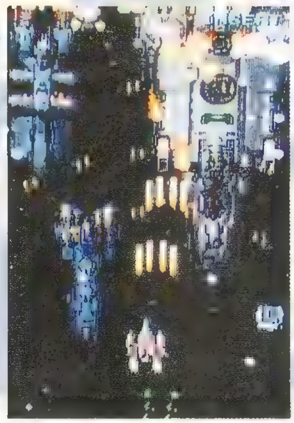
〈ph③〉直後2機目。同様にしてスタンバイ。



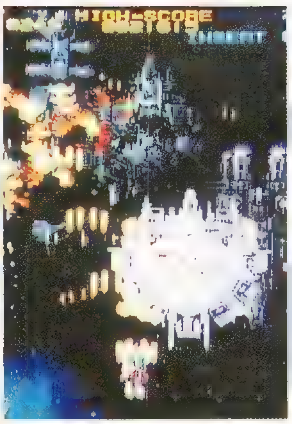
〈ph④〉こいつらは撃ちもらすと高速で逃げる。



〈ph⑤〉まず艦首を破壊。直後のザコに備える。



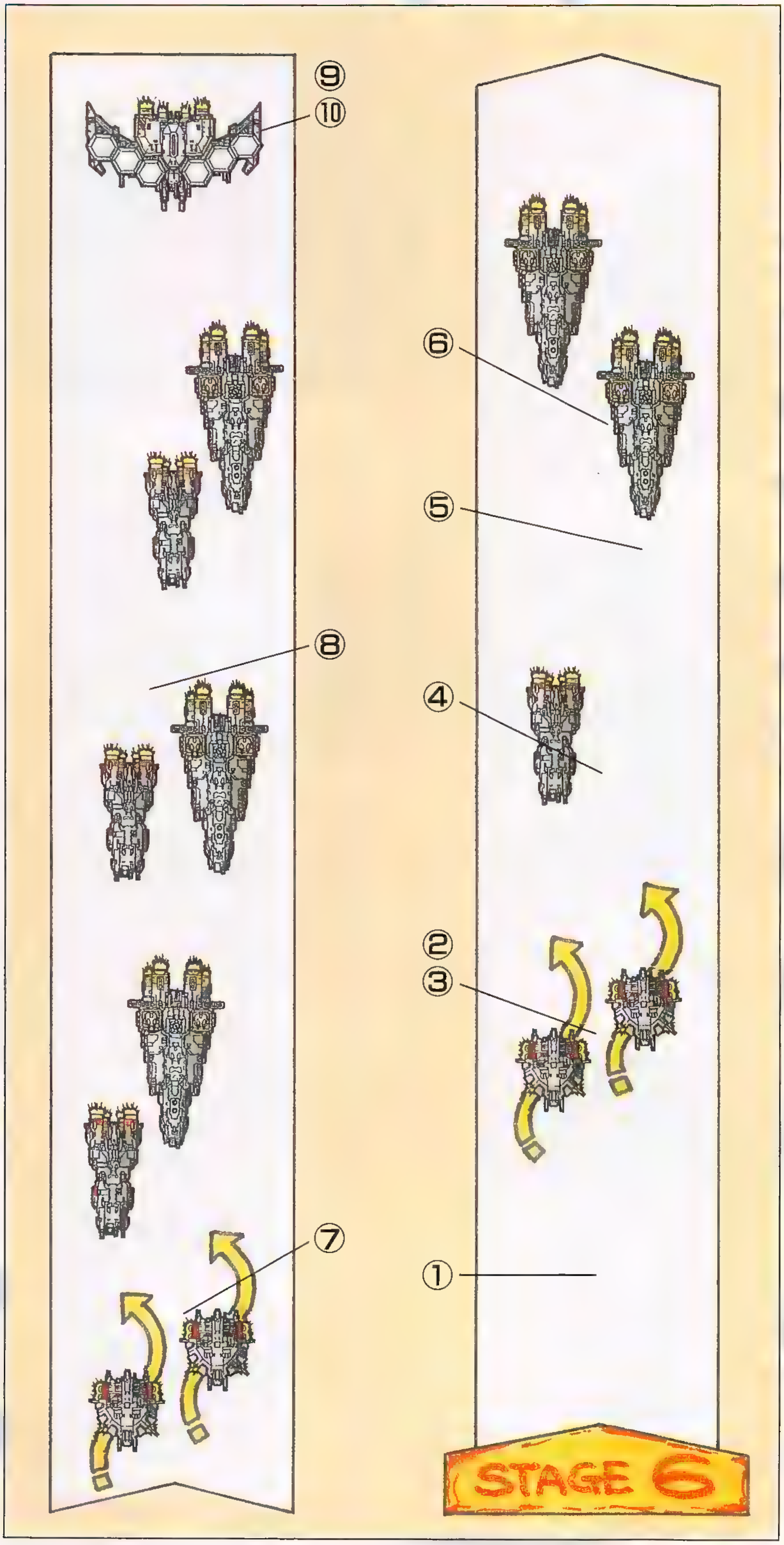
〈ph⑥〉大型戦艦両端の砲台は片方を速攻で破壊。



〈ph⑦〉2回目の下からくる大型機。同じように。



〈ph⑧〉まずは片方を潰して、隙をみて右へ。



なお、このキャリアは破壊すると勲章をバラまくが、回収に気をとられているとつぎのキャリアに体当たりされてしまうので気をつけよう。

ボスは、前面を六角型砲台で防御している。まず、この正面の砲台をはがそう。正面の砲台は、真下にしか撃たないのでビビらずに撃ちこんでいこう。

前面の砲台を壊したら、弱点であるコアに撃ちこむ。ここらへんは1コインだと弾の速さがとてつもなく速いのだが、よく見ると比較的弾のこないところがある（写真⑩）。ここを基点として撃ちこんでいけば、かなり楽に戦える。

なお、ボスと対戦中に、1機ずつザコがフッと飛んでくる。パーセントも狙っている人はちゃんと撃ちもらさないようにしよう。


〈写⑨〉ボスはまず前面の砲台を潰しておく。


〈写⑩〉このへんが安全。ちょんちょんと避ける。

ガ〜ン、やっぱり…ステージ4は100%取得不可能!!

バイパーフェイズワンの攻略は、基本的にクリア重視で書いている。しかし、どうせなら…ということで100%についても言及してきたが、私自身ステージ4で100%を取ったことがない。…おかしい、全部撃ってるのにィ〜!!と思っていたところ…。

結論から言うと、1コインではステージ4で100%は取れないということが調べで分かった。残念…。とりあえず、このことに関して、セイブ開発さんにツッコみいれないようにね。なんでもかんでも「バグですか!?」なんて聞くのは失礼にあたるゾ。


写真は98%だけど、100%とれた方は御一報を!!

STRIKERS 1945

2週め最終ステージまで攻略

マーヴ、よ共に怖いのはラストボスのみ。意外に、ここまでの残機とボムが左右するかも？

さあ、いよいよストライカーズ1945の攻略もクライマックスだ。非常にキツイマーク、8だが、中ボスおよびボス選択法がすご～く楽にしてくれたぞ。不可能は不可能と思うから不可能になる、心理的カベをぶち破り、全2周クリアを目指せー

オマケに、今回は2周め1～4面のパターン変更部分も紹介しておこう。

STAGE7

スタート直後が意外に難しい。弾が速いのはもちろん、1周めは真下にまっすぐしか撃たない白い中型ザコが、斜めに計4-WAY撃ってくるようになっている。

まず、右側のザコと砲台1つを速攻で倒した後、左にため撃ちを解放する。右側のザコを撃っているときに、左からのザコの斜め弾にやられないようにくれぐれも注意。

左の固い戦車は、弾数が多くなるが1周とさほど変わらない。左端に砲台が1つあるので、戦車の弾を左右にかわしつつ、砲台をできるだけ早く倒そう。

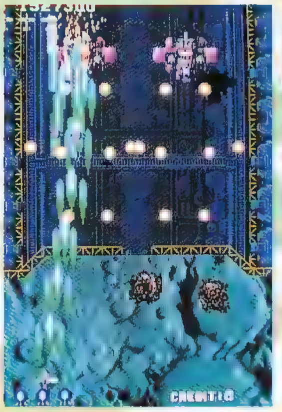
中ボスは、前号で載せた中ボス選択肢を使用する。メッサーシュミットは当たり判定が小さいため、グレイ&FBIが最も楽だろう。グレイの弾は一見厳しいが、パターン性が強いのでいったん慣れれば毎回確実によけることができる。

ため撃ちは、中ボス2体にそれぞれ2回使う。すぐ戻ってくるように、ため撃ちを上のほうに解放しておく。中ボスの後の中央に出現する白ザコも、少し上にため撃ちを使おう。次のザコラッシュに対して、よけいな撃ち返し弾を出させないためだ。

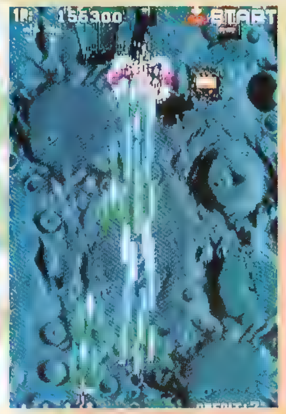
第一次のザコラッシュは弾を撃たず、よけることが可能。その後の第二次のラッシュは、撃ちまくりながら右から左へかわし、中ボスで取ったボムを使うのが安全。

ボス戦は、タネガシマを選べばノーボムも可能。だが、自爆待ちの間ずっとザコがからむので、危なくなったら逃げるためにボムを使ってしまおう。

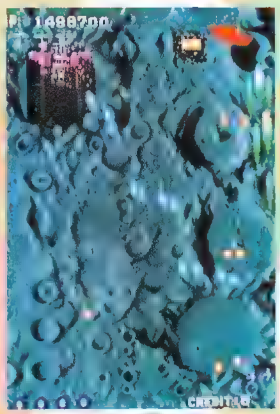
3機に分かれる男色のバラスは、2機目にボムが最低2発使わないと厳しい。1機目、3機目もザコがからむと逃げ場がなくなるので、バラスを選ぶのはキツイか。マッチャは、2機目の攻撃がキツすぎる。メッサーシュミットは、ボムが弱いのが欠点なので、3発使っても厳しいだろう。



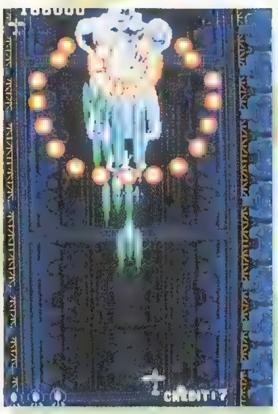
左の白い中型ザコにため撃ちを解放。速攻で倒し、中ボス選択法を使う。スコアの10万の数字と1万の数字の間に自機を合わせ、グレイ&FBIを選択する。



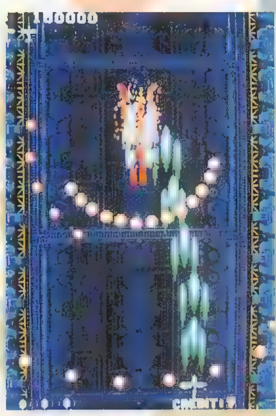
左のザコと砲台を破壊したら、すぐ左に行ってため撃ちを戦車に解放。白い4-WAYを撃つザコもいっしょに倒す。戦車の左横の砲台も忘れずにメインショットで撃つ。



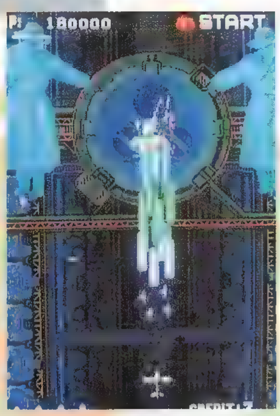
スタート直後は、右のザコと砲台の弾を先に速攻で撃つ。このとき、白ザコの斜めの弾が来るので、この弾に当たらないように特に注意する。



再びため撃ちを中央少し上の方へ解放。白い弾をいったん画面左下あたりでかわす。その後、FBIは正面に移動。ため撃ちが重なり、白い弾が来る前に爆発。



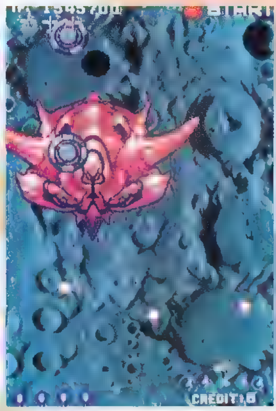
白い弾の嵐は、レバーをチョンチョンと一定間隔で右に動かしてよける。レバーは左に入れず、右方向のみに動かす。グレイが中央に移動すると、ため撃ちに重って爆発。



中央の、少し上の場所にため撃ちを発射しておく。そして、左に行ってグレイの弾をかわす。まず最初は、グレイの正面から微妙に（数ドットでいい）右側から弾をよけ始める。



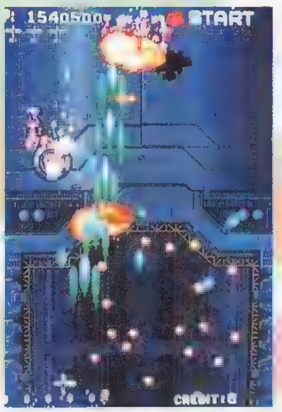
最接近してきたときは、同じ画面端で少し上に上がって赤い弾をかわす。とにかく粘ろう。ちなみに、ボスの真正面も赤弾の安全地帯。



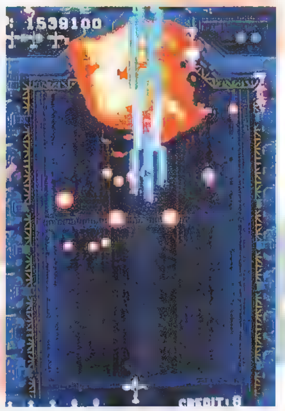
カニは、撃たずに自爆待ち。最初は中央で様子を見る。近づいてきたら、カニと逆の画面の端に行って赤い弾をかわす。同じ方へ行ってしまったら、迷わずボンバー。



ザコを撃ったら、すぐサソリが動き出す前にサソリの正面に行こう。ハサミを狙ってバリバリ撃つ。ザコが来たら撃たずに粘るが、危険ならボム。



第二波のザコラッシュは、撃ちまくる。撃ち返しがたくさん来るか、できるだけ粘ってボンバー。その後、白ザコを倒し、ボス選択法でタネガシマ（10万と1万の間）を選ぶ。



中央の4-WAYを撃つ白い中型ザコにため撃ちを合わせる。撃ち返しの3-WAYの間に入り、ザコラッシュを右へ逃げてかわす。この間、ショットは撃たない。

最終ステージ

いきなり、スタートがきつい。左から出るザコを撃ったあと、中央のカニ砲台にため撃ちを合わせる。しかし、右から来るザコの3-WAYの弾に左に押されると、カニ砲台の弾に追いつめられてしまう。できるだけ右のほうにいて、カニ砲台の弾は右から左へ動いてよける。

その後、ため撃ちが正面中央から出てくるザコ編隊を壊す。この撃ち返し弾を、右に誘導しておく。こうしておくと、左右のカニ砲台の弾を左↓右と動いてかわしやすい。

その直後、左下からザコ編隊が出てくるので注意。いきなりぶつからないように。ザコ編隊は、左↓右と動くと撃ち返し弾に追いつめられにくい。次に出てくる右からのザコに対しても撃ちやすい。

ここからは、1周めとさほど変わらない。右、左とザコを撃ったあと、中央にため撃ちを解放。中央の砲台は2回弾を撃ったあと爆発する。パワーは4つとも取ってしまおう。

中ボスは1周めと同じだが、イカポッドは固い。ボムが必要だ。次のカニは本体から出してくる高速7-WAYが非常にかわし辛くなっている。

ここは、1周め同様、速攻パターンを作ろう。パワーの段階でパターンは変わるか、4つのフルパワーのときのパターンを作るべきだろう。7-WAYは、3連発になっている。7-WAYといっても自機がカニの正面にいる限り、当たりそうな弾は7発中1発。自機を狙ってくる3発の弾をどうかわすかを考える。

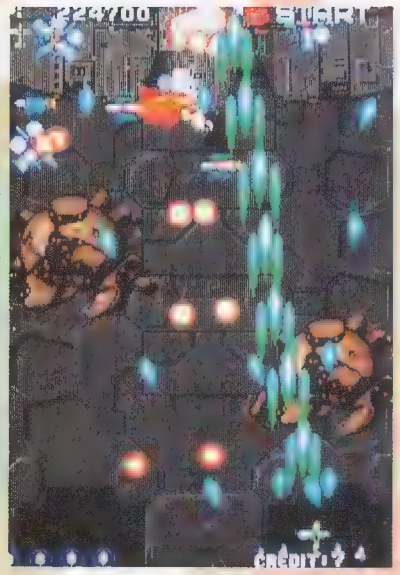
この3発の、わずかな隙間に入るか、3発共に右へ動いてよけてしまうかというのを決め、パターン化していく。よけ方は人それぞれだろうが、継続プレイでひたすら練習するしかないだろう。もちろん、ここでボムや残機が余っていたら、白弾を2〜3回よけてから即ボンバーだ。ボム1発で何とか倒そう。

次のマシバ、クイーン第2形態（巨大ガニ）は、一応ボムなしで大丈夫。白い高速弾が一見よけられなさそうだが、ギリギリよけられる。しかし、微妙な弾の誘導が必要だ。よけるときも、あまり左端から始めるとよけられない。ここは、パワーが3つ以上あればためを2回使うと、2度めの高速弾は来ないですむ。

ラストボスは、それほど耐久力はないのだが、メッサーシュミットはボムの威力がない。ボムに頼れないので、他機種よりメチャクチャ辛い。確実に倒そうと思うなら、ボムを3つ持っていくか、残機を持っていくしかない。だが、ノーボムで倒せないとも言えない、気合重視のボスだ。

とにかく弾をどんどん撃ってくるので、左右に切り返せるポイントは一番やられやすい高速バラまき弾の直後しかない。これだけは覚えておこう。高速弾は左右の画面端の隅でよけ、切り返しつつ中央にため撃ちを解放する。これでひたすら粘ろう。

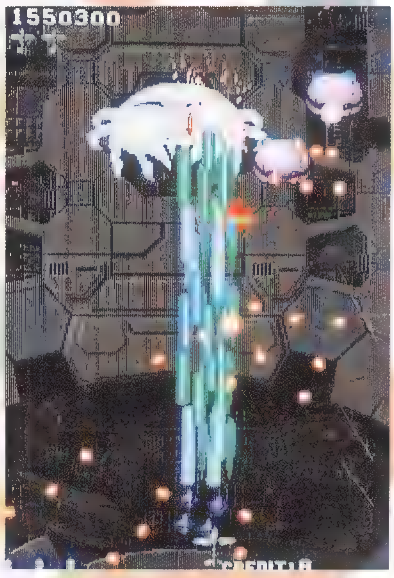
2周クリアすれば、あいかわらず彩京独特の、いきなり終るエンディングが見られるぞ。だが、真のエンディングは、「もはや神をも超えた」の称号かもしれない。



パワーUPを持ってくるザコの大群は、撃ちつつ左から最後は画面の右端のほうに動きつつかわす。右へ進んだほうがかわしやすい。



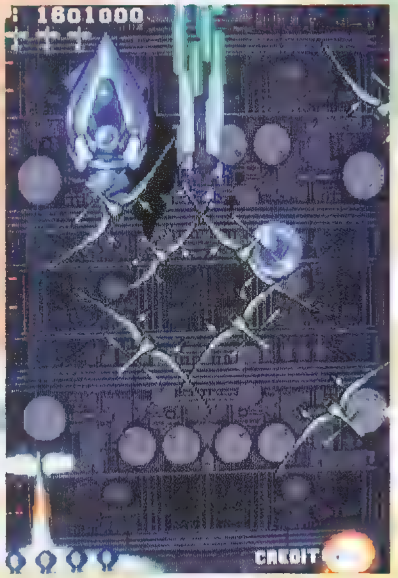
中央のザコ編隊はため撃ちで壊れる。このとき、自機は右に寄って右に撃ち返し弾を撃たせる。そして、左右のカニ砲台の弾を右から左に動いてかわす。



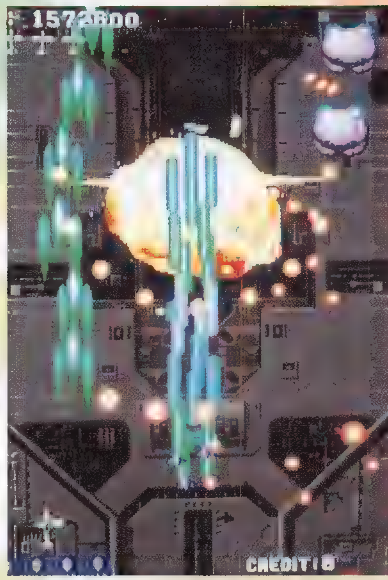
まず左から出てくるカニザコと、同型のザコ編隊を撃つ。その後撃ち返し弾に惑わされず、早めに確実に中央のカニ砲台にため撃ちを解放する。左に追いつめられないように注意。



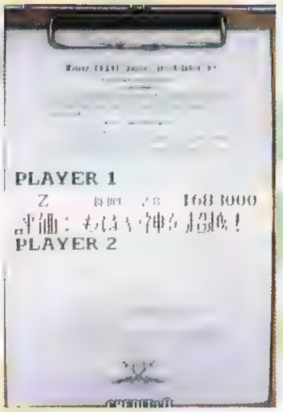
カニ本体が出してくる弾が3-WAY3連発になっていてかわし辛い両脇の赤弾は無視し、白い7-WAYのよけ方を完全パターン化する。ボムを1つ使うと確実。



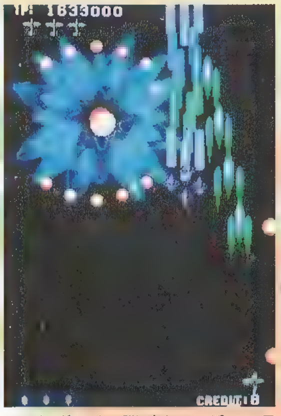
青いイカポッドは、非常に固くなっている。1周めと同じようにため撃ちを重ね、さらにボンバーを使おう。それでも怖い。



右側から来るカニザコを撃ち、次に左から来るカニザコを撃つ。左のカニザコを撃つ終ったら、正面にため撃ちを解放。砲台が固いが、基本的には1周目と同じパターン。



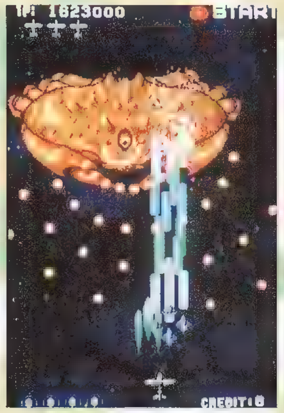
もはや神をも超えた！これを見られる人はいったい全国で何人だろうか。



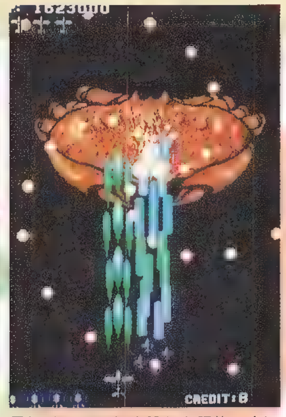
ラストボスは、弾が速くてパニック状態。高速の赤弾のときに、左右に切り返すしかない。一応ノーボム可能だが、あまりにも怖いのでボムと残機をすべてつぎこむつもりで。



高速の白弾の連射は、位置関係がよければパワー4つでもかわせる。メッサーシュミットまでの速さがないと、これ以上遅い機体だと多分無理。



その直後、自機を再び中央へ一瞬戻し、微妙に弾を誘導する。これが次の高速白弾をかわすコツ。



最初は正面にため撃ちを解放。白い弾を中心から少しずらしてかわす。

オマケ



ドイツ④…画面の端を上まで上がり、弾をかわす。列車が壊れたら、下に切り返す。このパターンは画面右、左どちらでもOKだが、緑ヘリの撃ち返しにやられやすく激ムズ。



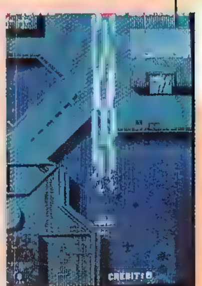
ドイツ③…ここで余裕を持ってボンバー。ボムがなかったら、左右どちらでもいいから、ザコを撃ちつつ、ひきつけて下から出てくる列車のラインに合わせ、ため撃ちを解放。



ドイツ②…すると、2台同時に出てくるときに左の三角翼機にため撃ちが当たる。その後、速攻で右の三角翼機も倒す。



ドイツステージ…2台めの三角翼戦闘機を壊したら、ため撃ちを3台めの三角翼機の右寄りに解放。



アメリカステージ…スタート直後、少し上のやや中央から右寄りにため撃ちを解放。最初の戦艦の砲台を壊す。いきなりため撃ちを使っておいたほうが楽。



TECMO
テクモ株式会社

〒102 東京都千代田区九段北4-1-33
アイボリービル 1F 販売部
TEL 03-3222-7620 FAX 03-3222-7629

大阪支店：06 -339-5136
名古屋営業所：052-953-8695
福岡営業所：092-452-6789

11月23日

ゲ屋 名古屋店 OPEN!



このビルの２Ｆが
ゲ屋名古屋店になるぞ!!



周りにはゲーセンもあるよ。



私が店長です！

東海地区の皆さん、お待たせいたしました。ゲ屋名古屋店が遂にオープンです。

ゲーメストを中心としたゲーム雑誌やオリジナルグッズをはじめ、コンシューマーゲームソフト、同人誌、ゲームミュージックを中心としたCDなど、ゲームファン目ギラギラの品揃えと燃えるイベントの数々で皆さんのご来店をお待ちしてます。



つきあたりに見えるのが名鉄名古屋駅だ。

オープニングイベントの数々！

①オープニング記念福袋発売!

吉崎観音先生描き下ろしの「名古屋開店記念メルティテレカ」がもれなく付いた、盛り沢山の商品がいっぱいのお得な福袋が11月23日のオープンより売り出されます。

②サイン会のお知らせ

11月25日（土）ゲーメストコミックス「K.O.F.'94」第３巻発売記念、鷹岬　諒先生サイン会

11月26日（日）　ゲ屋東京店５周年記念サイン会ツアー　さいとうつかさ先生サイン会

12月３日（日）　ゲ屋東京店５周年記念サイン会ツアー　夏元雅人先生サイン会

※コミックス、カレンダーをお買い上げの方に整理券を配布いたします。

③コンシューマーゲームフェア

サターンやプレイステーションなどのゲームソフトをお買い上げの方にもれなく〝ちょっといいかもグッズ〟をプレゼントします。

④同人誌フェア

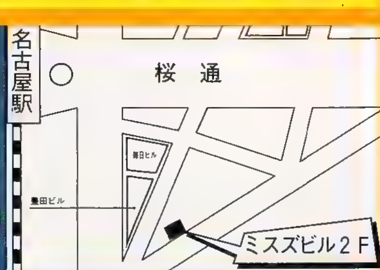
2000円以上同人誌をお買い上げの方に、特製クリアファイルをプレゼント。

⑤M.T.Gフェア

ちまたで大人気のM.T.Gを、名古屋店でも取り扱います。
フェア中はスターターが￥1200円、ブースターが￥390などお買い得になってます。

名古屋店アルバイト募集

11月23日の開店にむけて、
オープニングスタッフの募集をします。
勤務時間は10:00〜20:00で、
週５日以上勤務できる方
販売経験者、筐体をさわれる人、大歓迎。
学生不可なのでゴメンネ！
明るくやる気のあふれている人の応募、
お待ちしてます！
送付先
〒101
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル2F
「ゲ屋名古屋店」係
履歴書(写真付き)を、上記宛先までお送り下さい。書類選考の上、面接日等のご連絡を差し上げます。



愛知県名古屋市中村区名駅
4-4-19　ミスズビル２階

もう一度、あの夏を…

麻雀 同級生 Special

あの「麻雀同級生」が、スペシャルになって帰ってきた! アニメーション、キャラもパワーアップ!

担当:FXの"同級生2"に期待超燃え(バーニング)MoMo

またまた登場なり~

若い男子の心(ハート)を、ガッチリとキャッチして離さない「同級生」。パソコンで大ヒットしたこのゲームは、今年の春に「麻雀 同級生」としてアーケード業界に殴り込んできた。

あれから8カ月…。パソコンでは「同級生2」が発売され、ビデオは完結し、家庭用ゲーム機にまで移植された「同級生」が、またアーケードに戻ってきたのだ。それが、「麻雀 同級生スペシャル」なのだ!

今回は、アニメーションもギャルの数もグレードアップしているので、超期待してよいぞ。

今回は、美女6人と脱衣…

で、ゲームのほうは、前回同様に脱衣麻雀。アイテムや細かいルールなどなしの、単純な麻雀だ。勝てば女の子が脱ぎ、君が負けて点数が0になれば、そこでゲームオーバー。まあ、当然だな。

それでは、気になる登場人物たちを紹介しよう。今回は、6人の美女が君の相手だ。気合を入れて、くどき落とせ!

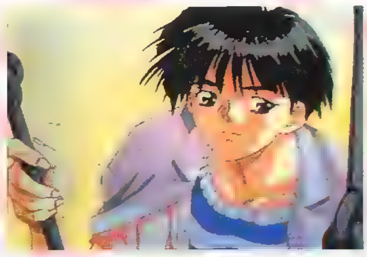


前回同様、SDキャラもいるぞ。新キャラだってSDだ。

黒川さとみ

主人公とは、中学以来のくされ縁の仲。主人公と同じ、先負学園に通う18歳。喫茶店「OTーMTーM」でバイトをしている。

ちょっと気が強いが、涙もろいところもあったりする。

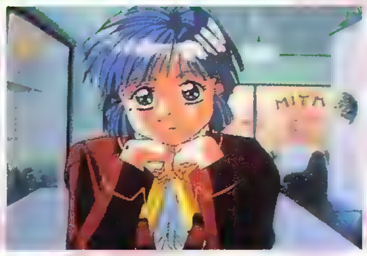


いろいろと悩んでいる、さとみ。君が解決してあげよう。

田町ひろみ

藤田製作所に勤務しているOLさん、20歳。

明朗快活、かつ、物事に対して前向きな性格。その昔、同人誌即売会でコスプレをしていたらしいのだが、あまり語りたくないようだ。

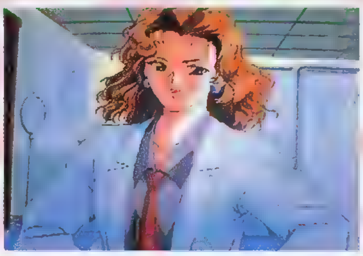


非常に童顔な、田町ひろみ。とてもOLには見えないよネ。

斎藤真子

先負学園の校医をしている23歳。前作の、斎藤亜子の姉である。

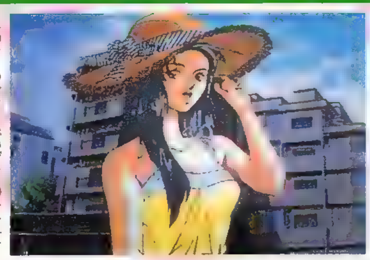
先負学園全生徒の相談役。清楚な中に、小悪魔的な魅力を秘めた、男性の理想が具現化したような女性。



恋の悩みをズバズバ解決してくれる、真子先生。

正樹夏子

デザイン専門学校に通う、21歳。先負駅前にあるブティックでアルバイトしており、一見するとイケイケのねーちゃんである。だが、意外と芯が強く、母性本能も強い。

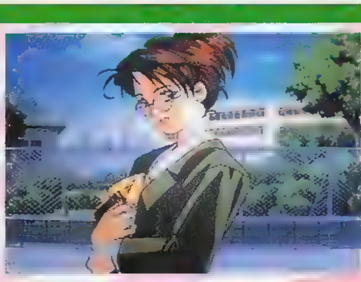


とってもナイスバディの、夏子さん。まさに夏の女神だ…。

芹沢よしこ

先負学園の教師。倫理社会担当の25歳。主人公のクラス、3年D組の担任でもある。

非常~にお堅い人で、常に主人公を注意している。が、裏を返せば、主人公を心配してくれているのだ。

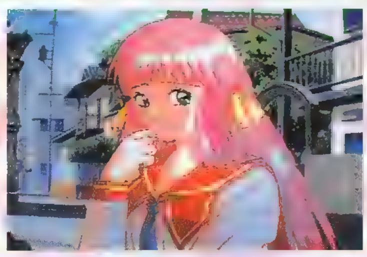


とても真面目な、よしこ先生。本当に脱いでくれるのかねぇ?

桜木舞

先負学園3年生。水泳部所属の18歳。前作にも出ていた学園のアイドルである。

成績優秀、容姿端麗、そしてお金持ち。一般にいう「お嬢さま」で、主人公の憧れの的でもある。



男子生徒の憧れ、桜木舞ちゃん。本物の「お嬢様」だ。

プレゼントだよ

今回、「麻雀同級生スペシャル」の発売を記念して、メイクソフトさんのほうで、プレゼントキャンペーンがあるのだ。このゲームのクリア後に出るキーワードを書いて、次のあて先まで応募しよう。抽選でテレカが当たるぞ。

〒530 大阪市北区天神橋3丁目2番10号 TKH南森町ビル

メイクソフトウェア

「麻雀同級生スペシャルテレカプレゼント」係まで。



麻雀同級生スペシャル予約販売するぞ!:メイクソフトウェアが麻雀同級生スペシャルの基板を通信販売する。ハガキで下記宛先まで送れば、先着50名に通販方法の説明書などを送るそうだ。特典としてポスターやテレカも付くよ。宛先は、〒530　大阪府大阪市北区天神橋3-2-10　TKH南森町ビル　株メイクソフトウェア　「麻雀同級生スペシャル基板予約」係まで。締め切りは11月15日(消印有効)、発売は11月下旬(商品発送は発売から一週間前後)。販売価格はOP価格(未定)。

いざ出撃！
MISSION2までいくぜ！
スカイターゲット

©SEGA 1995

ミサイルに規制がないのがうれしい！
撃ちまくるしかねぇっ！

担当：ずるずる

㊟写真は開発中のものです。



3DCGの3Dスクロールエアバトル登場！

セガAM1研から発売された3DCGのエアバトル「スカイターゲット」は、最近では珍しく対戦ができないタイプのゲームとして登場する。

3Dスクロールもののエアバトルものは、過去いくつか出ているが、そのほとんどがセガ。その昔、こういったゲームはほとんど大型筐体に入ることが多かったため、それを得意とするメーカーがセガだったためだ。

今でもその状況はあまり変わっていないが、ゲームの内容は、よりリアルにと変わってきているようだ。

セガのエアバトルものも、今回よりテクスチャーマッピング使用となった。

選べる機体は4タイプ！

自分の機体を後ろから見た形でプレイをするこのゲーム。そのゲームを楽しむために、形、性能等が違う機体が4つ用意されている。

選べる機体は、どれもこれも最新鋭と呼ばれるもの―それもなんと本物指向―米海軍のF―14から仏軍のRAFALEまで！





どの機体も、3DCGとテクスチャーマッピングによりとてもリアルに作られている。どこまでリアルに作られているかを見てみると…。



F−14D。4つある機体の中では一番大きい。やりにくい？



F−15S／MTD。技術実験機を実戦で使っちゃうなんて！

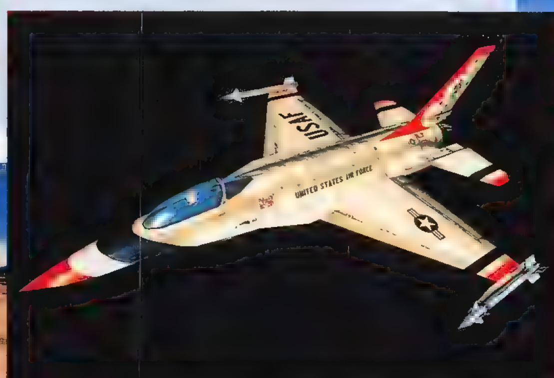


F−16C。小型軽量ながらF−15よりいい面を持つ機体だ。



RAFALE M。フランスの将来の主力機となる機体。

ちゃんと動く可変翼や、右、左、上昇、下降で動くフラップ類、そして撃ち落とされていくときの壊れていく感じなど。各機体の細部まで、表現している。







分岐もある展開に！

このゲームの流れは、基本的にはステージクリア方式。

だがその流れは1つでなく、途中に分岐点を設けることで、プレイヤーがいくつかの展開を楽しめるようにしている。

各ステージには、いろいろな地形、敵が存在、そして最後にはボスがいる。すべてを倒し、さらに先へ進んでいく。



MISSION 1

お好みの機体を選んだらゲームスタートだ！
配備されているおのおのの基地から発進後、MISSION1がスタートする。



ゲームスタート後、すぐ後ろから敵機！どこから来るの！

MISSION1の展開は、海、陸地の上を飛ぶルート。

ゲームスタート後、いきなり左翼後方から敵機が出現する！ちょっと冷や汗ものだが、アフターバーナーをプレイしていた人なら思わず「ニヤリ」としてしまうはず。



海上では戦艦が！ロックできるので、撃沈してやろう。

初めの展開をアフターバーナーに似せたのかどうかはわからないが、とりあえずつかみはOKといったところ。

その後、敵機は前方から中心に出現してくる。



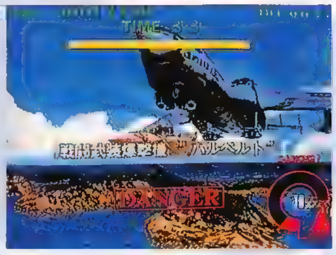


中ボス？1発では落ちない。攻撃もつらい。気をつけろ！

途中、海上では、艦船にもロックができ攻撃ができる。

中ボスらしき大型機も出現。

そして最後にボス。名前入りの説明があったあと、死闘が展開される。



MISSION1のボス登場！その名を「HALBERT」。



大砲をも装備するこのボス！しっかりよけて撃墜しよう。

MISSION 2

MISSION2に入ると戦場は雲の上となる。

MISSION1では、ほとんどなかった後方からの敵機の出現が、少し多くなってくる。



MISSION2のスタートも後ろから出現する。

MISSION2も最初、後方から出現。その中にあの超音速偵察機「ブラックバード」の姿も！他のザコ敵機と違ってミサイル1発で撃墜できない。か、硬い！



目前に「ブラックバード」がめったにお目にかかれないよね。

前方から出現する敵機も、やや違った動きをするものが多くなってくる。

例えば出現後、素直に真っすぐ来ないものとか…。



MISSION2の中ボスは2機現れる。1発では落ちない。

敵機の出現は、基本的に編隊の形を取っている。このため、1回の出現でかなりの数の敵機に襲われることも。これはかな～りヤバイ！



編隊で出現してくる！その形を覚えることが攻略となる。



でも大丈夫。それだけの大群が現れても対応できるよう、一度に6発まで連射できるミサイルを装備している。

ただ、次のミサイルを撃つまでにタイムラグがあるので注意。

速攻でロックして撃ち、常に8発撃っている状態に！



MISSION2のボス！時間内に撃墜できるかな。

MISSION2でも、途中、中ボスらしき敵機が出現。

これも1発では撃墜できないので注意したい。

そしてボスへ。

ここのボスは全翼型の爆撃機！かなり強力な攻撃をしてくるぞ！

ブロックがびっくりしてのびる!?

でろ～ん でろでろ

"のびてくっつく"新感覚落ちものパズルを紹介しよう。

担当：誰かにでろ～んのぱう夫

まずは基本操作だ!!

上から2つ1組で落ちてくる5色の「でろ」（ブロックみたいなもの）をレバー左右で移動、レバー下で高速落下させる。ボタンも2つあり、左のボタンで左回転、右のボタンで右回転となっている。



ほんとだね～。

ど～いうシステム?

基本ルールは、同じ色どうしの「でろ」を上下左右に4つ以上くっつけて消していくといういたって普通のパズルゲームである。

ちょっと違うのは、消した「でろ」に隣接している「でろ」がびっくりして、左右に"でろ～ん"と触手を伸ばすのだ。その伸ばした触手の先、またはのびた触手の上下に同じ色の「でろ」が4つ以上あればどんどん消せてしまう。「でろ」を消すと、その数に応じて相手フィールドに「じゃまでろ」が降り注ぐ。

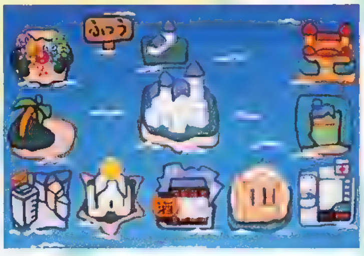
ちょっと説明が遅れたが、ゲーム形式は対戦方式になっていて、フィールド内が「でろ」や「じゃまでろ」で一杯になると負けになってしまう。

次に画面上にある$マークの周りに、黄色い枠があるが、これは「熱闘ルーレット」といって、「じゃまでろ」が大量に送られてきても、$マークのところの列はコインになり、消してくれるという優れもの。黄色の枠を動かすには、連鎖をすると動きだし、連鎖最中にボタンを押して止めるか、連鎖が終わると自動的に止まってくれる。

あと$マークのあるところは、スロットみたいになっており、相手から送られてきた「じゃまでろ」の数が列ごとに表示されるようになっている。



どっひゃ～。扇子であおいで余裕だね「エレパンツ」。



ふつうコースの全マップ。



1人目。

ゲームの流れ

ゲームモードは2つあり、「ひとりで遊ぶ」と「ふたりで遊ぶ」を選択できる。

「ひとりで遊ぶ」は、3コースあり、練習コース（全3面）、ふつうコース（全10面）、むずいコース（全10面＋スペシャルステージ1面）とあり、プレイヤーの腕に合ったレベルが選べるようになっている。

「ふたりで遊ぶ」は、1コインで2人同時プレイでき、プレイヤーの実力差がある場合には難易度選択により、ハンディキャップ戦をすることもできるでろ～ん。段階は5段階あるよ。

もちろん乱入対戦もある。



おりゃ!!どうでい。



レディ。

画面も"王者"と"挑戦者"という文字をバックに、本格的な対戦に早変わり。挑戦者は王者に挑め!!



ゲ!!誰か来るの?

期待大!!

ゲームプレイ中の画面背景がきれいで、ゲームセンターをはじめ、渋谷、ローマ神殿とさまざまなステージ背景が用意されている。音楽もノリノリだぞ!!期待してくれ。



撃沈!!ユーウィン。

今度はわたしたちがお相手します!

対戦麻雀 ファイナルロマンスR

大好評の通信対戦麻雀がアニメになって新登場!!

担当：雀師POW様

ハイクオリティなアニメーション

美少女麻雀と言えばビデオシステムを忘れてはならない。今回は256色を使用して、動画総数が1000枚を超えるアニメーションがある。脱衣シーンだけでもかなりのパターンがあるぞ。

女の子たちの紹介だ

今回は、女子高生5人が勢揃い。しかもみんな同じ中学校を卒業をしているいわば先輩後輩の彼女たちだ。もちろんみんな制服を着ている。しかも、キャラによっては衣装を替えて挑戦してくるぞ!!（俺って危ない!?）では、5人の女の子キャラクタープロフィールを紹介しよう。

ゲーム進行上のルール

プレイヤーの持ち点は最初1000点で始まり、各キャラ3回連続、またはコンピュータの持ち点を0以下にすればそのキャラはクリアとなる。前作は6人＋3人計9人と豪勢だったが、今回は＋αの女の子はいるのだろうか？

あと、ゲーム進行上たいへん役にたつアイテム群も8個から5個になってしまったが、Rでは究極のアイテムがあるらしい。それは…。さあ両替機で両替して100円をつんでプレイだ。



一層見やすくなった画面。

またまた対戦

1人用やっていて安心してはならないぞ!!時には対戦乱入してくるので注意してくれ。

対戦の場合のプレイヤーの持ち点は両プレイヤーに2万5000点、3本勝負になる。面前でもよし、鳴いてもよし、とにかく3本のうち2本勝つか相手の点が0以下になれば勝負あり。あと自分の点が1万弱になると、点の大小にて、不利なプレイヤー側にアイテムがあたえられるシステムになっている。あと、相手が牌を捨てるのが遅くて苛立っている人は、スタートボタン（挑発モード）を押して音声でせかしてやれ。でも決して喧嘩のないように挑発をするようにね。

小泉りな



初々しいりなちゃん（実は僕好みだったりして…）。

誕生日：3／3（うお座）
年齢：15歳（高校1年生）
血液型：O型
身長：155cm
体重：42kg
3サイズ：B78･W56･H80
ブラのサイズ：Aカップ
足のサイズ：22.5cm
部活：いわゆる帰宅部で運動オンチ。幼児体型。
麻雀の打ち筋：鳴き

おっとりした性格。異性が気になりだした。

●声：こおろぎさとみ

ケイト・ムラヤマ



日系2世のケイト。ナイスバディ。

誕生日：9／5（おとめ座）
年齢：17歳（高校2年生）
血液型：A型
身長：165cm
体重：48kg
3サイズ：B85･W58･H89
ブラのサイズ：Cカップ
足のサイズ：24.5cm
部活：チアーリーディング部
麻雀の打ち筋：鳴き（チャンタ系）

美夏と同級生（最近転校してきたので制服が違う）。日本生まれの日系2世。

●声：松井菜桜子

藤崎美夏



ショートカットに眼鏡は最高に似合っている。

誕生日：8／12（しし座）
年齢：17歳（高校2年生）
血液型：B型
身長：160cm
体重：45kg
3サイズ：B82･W63･H88
ブラのサイズ：Bカップ
足のサイズ：23cm
部活：バレー部
麻雀の打ち筋：面前

りなの先輩にあたる（中学校の部活で）。活発だが女の子らしい性格。

●声：草地章江

千堂明日香



気品高い明日香ちゃん。麻雀の腕は凄いらしい。

誕生日：1／15（やぎ座）
年齢：18歳（高校3年生）
血液型：A型
身長：162cm
体重：45kg
3サイズ：B83･W57･H85
ブラのサイズ：Cカップ
足のサイズ：24cm
部活：音楽部
麻雀の打ち筋：面前（オールマイティ）

某財閥の一人娘。典型的なお嬢様タイプ。

●声：白石文子

速水涼子



見るからに生意気そうな涼子ちゃん。実は…。

誕生日：5／29（ふたご座）
年齢：16歳（高校2年生）
血液型：AB型
身長：158cm
体重：47kg
3サイズ：B88･W60･H86
ブラのサイズ：Cカップ
足のサイズ：23cm
部活：新体操部
麻雀の打ち筋：混一色系

気丈な性格。ケイトとは中学で同じクラスであった。明日香を「お姉様」と慕う。

●声：岩坪理江

1996年度版ゲーメストカレンダー

一挙7点発売!



※実際の製品と仕様が異なる場合があります。ご了承ください。



[ヴァンパイアハンター]
■異形のモンスターたちが暗躍する!ヴァンパイアハンターカレンダー完成。好評だったムック用描き下ろしイラストで構成。

[豪血寺一族]
■今までの豪血寺一族をまとめたカレンダー。カレンダー用に村田蓮爾氏描き下ろしのクララ&キースを加えた期待作!



[ザ・キング・オブ・ファイターズ'95]
■エスエヌケイのキャラが勢揃い!新キャラ庵も加わってますますパワーアップ!



[ストリートファイターZERO]
■対戦格闘の原点とも言える、ストリートファイターシリーズ最新作!すべてはここから始まった。



[闘神伝]
■コンシューマーのヒット作、闘神伝。キャラクターデザイナーのことぶきつかさ氏描き下ろし4点を加えた魅力の1作!



[ときめきメモリアル]
■恋愛シミュレーションゲームの超大作!イラスト全点描き下ろしでファンは涙もの!



[ネオジオギャルズ]
■エスエヌケイの人気女性キャラだけをピックアップ!コミックでお馴染みの人気作家を起用した、全点描き下ろしの贅沢カレンダー。

1996年版ゲーメストカレンダーラインナップ

商品名	価格	品番	綴り	送料	発売予定日
ヴァンパイアハンター	¥1,800	C-116	7枚	500円	10月20日
豪血寺一族	¥1,800	AT-8	7枚	500円	11月17日
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	¥1,800	SS-148	7枚	500円	11月6日
ストリートファイターZERO	¥1,800	C-117	7枚	500円	11月6日
闘神伝	¥1,800	TK-1	7枚	500円	11月6日
ときめきメモリアル	¥1,800	K-27	7枚	500円	11月6日
ネオジオギャルズ	¥1,800	SS-149	7枚	500円	11月6日

■カレンダーは読者サービス部か㋕屋、そして、全国の本屋さんでお買い求めになれます。売り切れが予想されますので、お早めにご注文ください。本屋さんで注文するときは、下の注文用紙をコピーするか切り取って、必要事項(住所・氏名・電話番号・商品名・注文数・商品番号)を記入して本屋さんに持っていってね。

キリトリ

ゲーメストカレンダー注文書

チェック	商品名	商品番号	注文数	チェック	商品名	商品番号	注文数
	ヴァンパイアハンター	C-116			闘神伝	TK-1	
	豪血寺一族	AT-8			ときめきメモリアル	K-27	
	ザ・キング・オブ・ファイターズ95	SS-148			ネオジオギャルズ	SS-149	
	ストリートファイターZERO	C-117					

お客様氏名

お客様住所

お客様電話番号

貴店印

TEL

FAX

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル　TEL:03-3293-9321　FAX:03-3293-9329

※書店様へ:お客様が持参された場合、注文書として対応してください。※お客様へ:この注文書コピーしてお使いください。

GAMEST

増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト

今回は3ページだ！

ムック



ゲーメストムックVol.7
スーパーリアル麻雀PV
■128頁■価格1980円
■商品番号：GMC−7
■付録：メッセージCD
　描き下ろしポスター

JCMご推薦のこの一冊。みずきも綾も晶もぜんぶ独り占めできるとなれば、もう最高！さらに付録には、優しい声で目が覚める「モーニングメッセージ」、かわいい声で応対の「留守番電話メッセージ」が入ってるぞ！

ムック

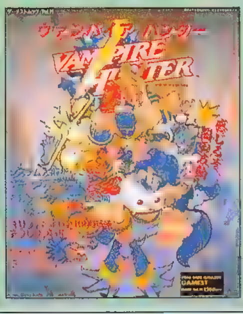


ゲーメストムックVol.6
ダライアス外伝
■144頁■価格980円
■商品番号：GMC−6

やあ、みんな。格ゲーばかりやってないで、たまにはシューティングゲームでもやって宇宙の平和を守ってみるっていうのはどう？

というわけで、そんなシューター魂がふつふつと沸き上がってきた君には、ダライアス外伝ムックがお勧め。これさえ読めば君の実力30％UPは間違いなし。

ムック



ゲーメストムックVol.11
ヴァンパイア　ハンター
■233頁■価格1380円
■商品番号：GMC−11

チェーンコンボはもうみんな出せるかな？え、そんなものは全然出ないって？それはいけません。チェーンコンボのできないヴァンパイアハンターなんてクリープの入っていないコーヒーみたいなもの。ぜひこのヴァンパイアハンタームックで勉強して、チェーンコンボをマスターしよう。





アテナ行きま〜す。ふ、情けない。このままでは終わらんぞ！。燃えたろ？余裕っち！火遊びは危険じゃぞ。何度でも、何回でも聞いてくれ！

ゲーメストビデオ第20弾
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
■80分■価格4800円
■商品番号：GV−20

一部ではCPUは激ムズという噂のあるKOF'95。いくらコンティニューしても3回以上勝てないとか、超必殺が出ないとか、キングにしばかれてみたいとか…。そんな悩みを一発解決。これはもう、芸術品だ！

女キャラマニアーズ
JCMに反響続々!!

全国に広がる

先日、ついに姿を現したJCM。そのすばらしい活動を、ゲーメスト編集部だけでなく日本中に広げていこうという試みは成功した。なんと、全国から続々と同士達のハガキが届いたのだ。

「PCエンジンも女キャラの宝庫です」（大阪府・ダムド軍曹君）

「準チャンの神秘的な魅力にぞっこんです」（神奈川県・岡部知行君）

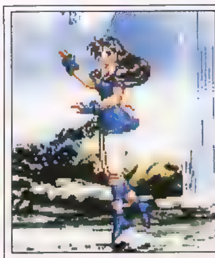
「鉄拳2は準、VF2はサラ、天外魔境真伝は綱手です」（福岡県・幻影達君）

「JCM会長は編集長？もしそうならギャルアイ4を出して下さい」（静岡県・妖彰姜君）

意外と切れたハガキが少ないの〜、というのが会長のお言葉だ。会長がそうおっしゃるのもムリはない、編集部JCMには怪音波を発信する切れたメンバーがざっくし。深夜に春麗のコスプレして神田の街を徘徊、補導される奴。まじめな顔して準チャンの個人的写真集を作ってる奴。などなど…。

次からは全国に散らばっているはずの隠れメンバーを発掘せよ、という会長の指令により、今回は編集部JCMの派閥を紹介する。我こそは、という全国のJCM諸君、自らの切れ具合をハガキにぶつけて「増刊リスト・JCM」係まで送ってくれ！（JCM会長の奴隷　ベーなー）

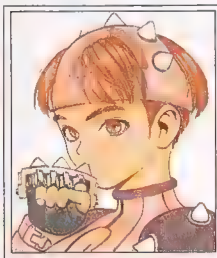
①正統派JCM



年齢は18歳まで、胸は小さめ、セーラー服がよく似合って、顔は幼くてかわいい感じ。そんなキャラしか使わないのがこの派閥。自らを正統派と称し、JCM最大の派閥である。一番好きなキャラはアテナだが、シリーズを追うごとに年をとるのに涙する。年齢は16歳までという一派もある。

ゲーメストムックVol.14
ザ・キング・オブ・ファイターズ95 グラフィカルマニュアル
■145頁■価格780円
■商品番号：GMC−15

②アダルトJCM



ボンテージファッションをこよなく愛し、胸はどか〜んとあるほうがいい、という派閥。使用キャラは多いのだが、メンバーの平均年齢が高いのが正統派になれない大きな理由だ。彼らの心の恋人は豪2のスーパークララ。変身シーンでは涙したものもいたという。股の切れあがり具合が大きなポイントだ。

ゲーメストムックVol.3
豪血寺一族2
■144頁■価格1680円
■商品番号：GMC−3

③真・裏JCM



この派閥だけは世間に知られたくなかったが、会長の命令により紹介する。ゲームセンターに行くなり麻雀コーナーに直行。すべての場面（特にあんな場面やそんな画面）を見るまでお金をそそぎ込むのだ。特にP・の綾がお気に入り。潜在メンバーは正統派以上という噂も…。

ゲーメストムックVol.7
スーパーリアル麻雀PV
■128頁■価格1980円
■商品番号：GMC−7

第2部
増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト

隣のページのゲーム川柳って、実は読者から募集してたのだ。でも来たハガキはゼロ。今なら掲載率100%だ！

ムック



ゲーメストムックVol. 10

バーチャファイター2 Act 2

■232頁■価格1380円
■商品番号：GCM−10

サターン版バーチャファイター2の発売日がついに決定！その日は「12月1日(金)」だ！みんな、ようやく自宅のテレビであのVF2ができるぞ。これで友達と思う存分対戦できるけど、絶対に負けたくないという人はこの本を買うしかない。Act3もでるから、2冊そろえれば強さも二倍だ（当社比）。

ムック



ゲーメストムックVol. 15

鉄拳2

■139頁■価格780円
■商品番号：GMC−15

鉄拳2の魅力を考えてみると、一番大きいのが「ボタン連打でも、結構いいところまで行けてしまう」ということだと思う。それで初心者にも入りやすいのだ。でも、やっている内にもう少し強くなりたい、と考え出すようになるのが人間というもの。この本を読んで、一歩ずつ強くなっていこう。

ムック



ゲーメストムックVol. 16

ストリートファイターZERO

■216頁■価格1280円
■商品番号：GMC−16

ストリートファイターの最新作、ZEROのすべてがこの一冊に凝縮された。なんと言ってもこのゲームは実力差と知識とがもろに強さに反映されるハードゲーム。だから、いまのままでもそこそこ強いから、と言っている君にぜひ勧めたい。間違いなく、もっと強くなるはずだから。



ふふふ、サターン版バーチャファイター2がでたら、同じクラスの美代ちゃんとプレイするのだ。ボクの強さを見た彼女は、きっとドッキンハートさ。

ゲーメストビデオ第15弾

バーチャファイター2

■80分■価格4800円
■商品番号：GV−20

本を読んで覚えるのも確かに大切。だけど、1／60（秒／フレーム）で動いているVF2は、0．1秒単位のタイミングが必要になる。サターン版でも1／60が再現されているから、これを「見て」覚えるのだ！



ゲームセンターでは、滅茶苦茶強い奴がブイブイいわせてるぜ。おいらの100円がまた飲み込まれていくぜ。って、これじゃービデオ買った方が得だぜ！

ゲーメストビデオ第19弾

ストリートファイターZERO

■80分■価格4800円
■商品番号：GV−19

ゲーメストライターが全身全霊を傾けたストリートファイターZEROビデオがついに完成した！連続技からスーパーコンボの出しどころまで、見て驚く映像、聞いてためになる解説まで、盛りだくさんの一本だ！



大会の雰囲気がそのままパッケージされたビデオだ。それになんと石井ぜんじ編集長の解説まで付くのだから、もうお部屋は会場気分。

ゲーメストビデオ第16弾

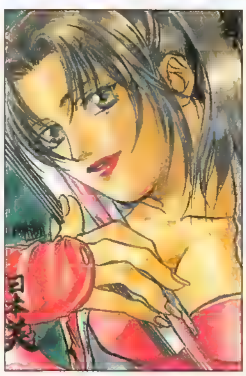
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル

■75分■価格5800円
■商品番号：GV−16

決勝トーナメントのデミトリとモリガン、互いに体力は数ドット。モリガンがソウルフィスト。デミトリが削られる？デミトリの身体をソウルフィストがすり抜けた！なぜ？

復活！読者のおはがき

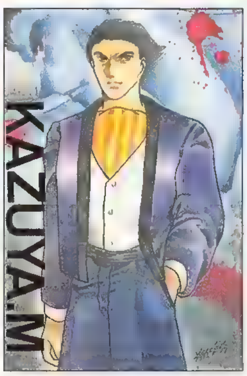
こんなにすごい絵を載せられないなんて。そんな、ムックに載せられなかったハガキをあつめてみました。



（千葉県　橘リョウ　忍さん）うう、JCMの血が…（べーなー）



（群馬県　禅之助君）ちっとも邪悪っぽくないぞ。



（福島県　森田真琴さん）デビ～ル貴族って感じだね。

アテナちゃん、今度はブレザー、着て来てね♡(川柳募集中)

増刊号

- **ストリートファイターII** No.64（'91年10月号増刊）1000円 [付録]描き下ろし巨大ポスター
- **ストリートファイターIIダッシュ** No.77（'92年9月号増刊）1200円 [付録]ストIIダッシュポスター
- **餓狼伝説2** No.91（'93年5月号増刊）1200円 [付録]大張正己描き下ろしポスター
- **ワールドヒーローズ2** No.99（'93年9月号増刊）1200円 [付録]遊べるマッドマンお面ポスター
- **スーパーストリートファイターII** No.108（'94年2月号増刊）1280円 [付録]スーパーストII特大ポスター
- **スーパーストリートファイターII X** No.120（'94年7月19日号増刊）1280円 [付録] スーパーストII Xポスター
- **ワールドヒーローズ2JET** No.123（'94年8月15日号増刊）1280円 [付録] ワーヒー2JETポスター
- **極上パロディウス** No.125（'94年9月15日号増刊）1280円 [付録]こいつ&あいつペーパークラフト
- **ヴァンパイア** No.129（'94年10月30日号増刊）1380円 [付録] ヴァンパイアポスター
- **真サムライスピリッツ** No.133（'94年12月15日号増刊）680円
- **ゲーメストワールドVol.1** No.143（'95年5月15日号増刊）540円
- **ゲーメストワールドVol.2** No.149（'95年8月15日号増刊）540円

ムック

- **サウンドコンプリートスーパーストリートファイターII X** ムックVol.1 GMC-1 3500円 [付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh対応）
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** ムックVol.2 GMC-2 1280円 [付録] 巨大ポスター
- **豪血寺一族2** ムックVol.3 GMC-3 1680円 [付録]スーパーアレンジCD
- **真サムライスピリッツ** ムックVol.4 GMC-4 1380円 [付録] 真サムポスター
- **バーチャファイター2 ACT1** ムックVol.5 GMC-5 780円
- **ダライアス外伝** ムックVol.6 GMC-6 980円
- **スーパーリアル麻雀PV** ムックVol.7 GMC-7 1980円 [付録]メッセージCD描き下ろしポスター
- **鉄拳** ムックVol.8 GMC-8 980円
- **ギャラクシーファイト** ムックVol.9 GMC-9 980円
- **バーチャファイター2 ACT2** ムックVol.10 GMC-10 1380円
- **ヴァンパイア ハンター** ムックVol.11 GMC-11 1380円 [付録]ハンターB2ポスター
- **餓狼伝説3** ムックVol.12 GMC-12 1280円 [付録] 餓狼3B2ポスター
- **天外魔境真伝** ムックVol.13 GMC-13 1280円 [付録]オールキャストB2特大ポスター
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル** ムックVol.14 GMC-14 780円
- **鉄拳2 ACT1** ムックVol.15 GMC-15 780円
- **ストリートファイターZERO** ムックVol.16 GMC-16 1280円 [付録] B2ポスター

ビデオ

- **餓狼伝説2** GV-2 収録時間60分 6000円 [付録] 舞さま扇子
- **ワールドヒーローズ2** GV-3 収録時間64分 6000円 [付録] 雑君紙相撲
- **餓狼伝説スペシャル** GV-6 収録時間120分 7000円 [付録] 攻略小冊子
- **スーパーストリートファイターII** GV-7 収録時間90分 6800円 [付録] 攻略小冊子
- **龍虎の拳2** GV-8 収録時間90分 6800円 [付録] 攻略小冊子
- **スーパーストリートファイターII X** GV-9 収録時間100分 7000円 [付録] バルログ仮面
- **ワールドヒーローズ2JET** GV-10 収録時間70分 6500円 [付録] 雑君JETコースター
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** GV-13 収録時間90分 6500円 [付録] 紅丸&東ヅラセット
- **真サムライスピリッツ** GV-14 収録時間90分 4800円 [付録] 十兵衛アイパッチ
- **バーチャファイター2** GV-15 収録時間120分 4800円 [付録]EXPLANATORY
- **ヴァンパイア ハンター ダークストーカーズバトル** GV-16 収録時間75分 5800円 [付録] 石井ぜんじ解説書
- **ヴァンパイア ハンター** GV-17 収録時間120分 4800円 [付録] 魔剣しおりん
- **餓狼伝説3** GV-18 収録時間70分 4800円
- **ストリートファイターZERO** GV-19 収録時間80分 4800円
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'95** GV-20 収録時間120分 4800円

CD

- **戦国エース** GCD-1 収録時間35分 3000円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
▶読者サービス部 TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。
●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.134～P.136「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込は×です）。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前	お客様の住所 TEL.（ ）	取り扱い書店印

ムック注文数	タイトル	CDビデオ注文数	タイトル	増刊号注文数	タイトル
商品番号	申込数 冊	商品番号	申込書 本 枚	商品番号	申込数 冊

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL：03-3293-9326

TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。
注：コピーしてご使用ください。



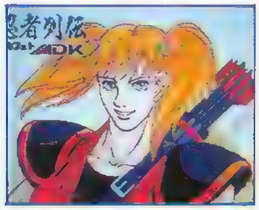


こんなにいろいろなゲームやイベントがそろっています。このマップでイベントを 選択しよう。

ゲームシアター「19YY」



ワーヒーシリーズのブロッケンを操作して迫り来る敵部隊を蹴散らすシューティングゲーム。MG34を撃ちまくり今日も飛べ飛べブロッケン、ジャーマンボムだ、ジャーマンエクスプロージョンだ、昇進目指して飛でいけ。



アートギャラリー「Cafe de ADK」

ADKの歴代作品のグラフィックが展示されている。ADKらしく「忍者列伝」、ちょと気になる「没キャラ」、ADKの歴史を振り返る「歴代ゲーム」の3つのコーナーがあるぞ 。

ADKドーム「超絶最強選手権」



ADKの人気キャラクターを使ったカードバトル。対戦もOK。パンチだ、キックだ、必殺技だ、え〜い ついでに超必だ。勝つまで闘え。目指すは優勝、最強だ。



画面写真は開発中のものです。

見世物小屋「NEOクイズ」

ADKの開発秘話などの問題が盛りだくさんの4択クイズ。脳味噌が沸騰するまで考えてカルトADKに挑戦だ。

ADKのNEO GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格（税別）	タイトル	発売予定日	価格（税別）
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快ガンガン行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	将棋の達人	好評発売中	¥7,800
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	ADKワールド	11月10日	¥6,800

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ、先取り情報等、お得な内容満載。
TEL.048-775-2347 電話番号はお間違えなく。

NEO·GEO CD™

ギュッ!とADKが詰まってる

NEO GEO CD初の
ディスクマガジンが誕生。
全編ADKのパロディーが
てんこもりの超極楽ソフト！



ゲームソフトばかりがネオジオCDの楽しみ方じゃない。なんとネオジオCD初のディスクマガジンがADKより登場。面白企画満載のCDです。ドイツの生んだ世界一のサイボーグ、ブロッケンを操作するシューティングゲーム・ゲームシアター「19YY」やADKの歴代作品のグラフィックを見ることが出来る・アートギャラリー「Cafe de ADK」の他にもいろいろなコーナーがこれでもか！と言わんばかりに詰め込んであります。

ネオジオファン、ADKファンとの交流を深めるネオジオの新しい発想のソフトです。

11月10日に¥6,800で発売！

ADKワールド™

ADK 株式会社エーディーケイ 営業部
〒362　埼玉県上尾市愛宕3-2-15　ADKビル
通信販売のお問い合わせは、TEL048-775-2412まで。



NEOGEOはSNKの商標です。
"壮大なステージと衝撃のビジュアル!
シューティングゲーム
史上空前のSTG新登場!!
PULSTAR™
ネオジオSTG史上最大のスケールで迫る超大作シューティング!
©AICOM CO.,LTD. 1995
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
希望小売価格49,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京03(5275)6200 大阪06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。



NEO GEO
The Future Is Now
SNK
ネオジオCD版「パルスター」
'10月27日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
ネオジオ(ロムカセット)版 好評発売中


大宇宙の存亡をかけた
闘いが始まる!
超人格闘ゲームが進化した!
無限の力を持つ6つの宝石をめぐって
宇宙を揺るがす壮大なスケールで展開する
マーヴル・スーパーヒーローズの激闘!
CAPCOM



マーヴル・スーパーヒーローズ新登場。
MARVEL COMICS
MARVEL SUPER HEROES
MARVEL SUPER HEROES TM & ©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.
●マーヴル・コミックスのヒーロー達が夢の総出演!
●『インフィニティ・ジェム』を使って超人能力アップ!
●超破壊力で打ち砕け『インフィニティ・スペシャル』
CPS II 第12弾
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Q SOUND Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
画面は開発中のものです。
MSH
(マーヴル・スーパーヒーローズ)
宇宙最強の秘宝、その名は「インフィニティ・ジェム」!
時空を揺るがす驚くべきパワーを知れ!
「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」それぞれが時間、空間、力、現実性、精神、魂をつかさどる、計6個の宝石!それらがいつ、どこで作られたのか、誰も知らない。一説には、ビック・バン以前から伝わった、太古の神の遺物だとも言う。
「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」6個の宝石は、あらゆる自然の法則を、魔法や悪魔や神をも超越する!その力はまさしく無限そして無敵!6個全てを手中におさめた者は、宇宙の運命を握る究極の絶対神となるのだ!
「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」星々を砕き、創る力を持った宇宙最強の秘宝を中心に、全米を揺るがした大ヒット・コミック『インフィニティ・ガントレット』が展開された!多くのヒーローが、神々が、悪魔が、6個のジェムを巡って争い闘った!
そして今『インフィニティ・ガントレット』を下敷きに『マーヴル・スーパーヒーローズ』が完成!宇宙の運命が、君の手に委ねられるのだ!鍵となる最強、無敵の秘宝が、ゲームの中でどう再現されているか?
君自身の目で見て確かめて欲しい!
THE INFINITY GAUNTLET
TM & ©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
STREET FIGHTER II
TVアニメ「ストリートファイターII V」
●読売テレビ発 日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00~19:30放映中
監督:杉井ギサブロー
CAPCOM FAX 通信
03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
☆24時間いつでも引き出せます☆
好評稼働中
株式会社カプコン
<AM国内販売部>
●本社/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店/〒162-02東京都新宿区西新宿2丁目(新宿住友ビル43階)
<カプコンソフト情報>
大阪/(06)946-6659 東京/(03)3340-0718
札幌/(011)281-8834 仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493
広島/(082)243-6264 松山/(0899)34-8786 福岡/(092)441-1991
カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。

ゲーメスト
November 1995 11.30
No.156
平成7年11月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第22号通巻第156号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料16



雑誌22445-11/30 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022445110532